Tang Garden 5
Spielmaterial 6
Spielaufbau 7
Spielübersicht 8
Spiel 8
Den Garten anlegen 8
Eine Landschaftstafel einsetzen 9
Besondere Gartenplättchen 9
Eine Dekoration platzieren 9
Symbolerklärung der Dekorationskarten 9
Einen Charakter beeinflussen (optional) 10
Eine Laterne benutzen (optional) 11
Eine Laterne bereitmachen (optional) 11
Spielende 11
Wertung 11
Solo-Variante „Yin & Yang“ 12
Änderungen im Spielaufbau 12
Spielübersicht 12
Den Garten anlegen 12
Landschaftsmarker 13
Einen Charakter beeinflussen 13
Laternenplättchen 13
Spielende 13
Platzierung der Charaktere 13
Charakterübersicht 14

Golden Age 15
Spielmaterial 16
Dekorationskarten 16
Laternenmarker 16
Besondere Gartenplättchen 16
Szenarien 16
Chang'an 16
Frühlingsfest 16
Am Hofe Tangs 16
Renovierung 17
Pfirsichblüte 17
Longji und Yuhuan 17
Szenarioerstellung 18
Charakterübersicht 18

Ghost Stories 19
Spielmaterial 20
Dekorationskarten 20
Besondere Gartenplättchen 20
Landschaftstafeln 20
Szenarien 20
Gartendämmerung 20
Ungebetener Gast 20
Der verfluchte Tempel 21
Kaiserlicher Palast 21
Szenarioerstellung 22
Geistcharaktere 22

• Weiteres Spielmaterial •

Weiteres Spielmaterial 22
Aprikose 22
Schwan 22
Wanderer 22
Kräuterkundige 22
Szenarien 22
Kräuterkundige 22

Seasons 23

Szenarien

Sommer 24
Voll kooperativ oder solo
Herbst Mehrspieler 27
Vielfältige Set-Collection
Herbst Solo 28
Set-Collection-Puzzle
Winter 29
Drachenskulpturen erschaffen und den zentralen Palast bauen
Frühling 31
Auktion für Laternen & Boni
Equinox 32
Worker Placement & Pagodenbau
Sonnenwende 35
Profiziele in der Spielmitte
Garten-Promenade 37
Umgebende Mauer bauen
Markt 38
Erweiterter Erwerb von Plättchen & Karten

Glossar

Drachen 39
Blätter 39
Zielwertungstafeln 39
Herbst-Spielertableaus 39
Nacht-Landschaftstafeln 39
Sommer-Startplättchen 39
Charaktere mit Einschränkungen 40
Charaktere ohne Einschränkungen 40
Laternenmarker 41
Erweiterung Gartenplättchen 41
Dekorationen 42
Dekorationen-Sets 42
Expertencharaktere 43
Aussichtspunkte 42

Charaktere

DAME 14

DÄMON 22

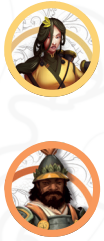
DICHTERIN 14

DIPLOMATIN 40

EINSIEDLER 14

FUCHSGEIST 22

GÄRTNER 18

 GELEHRTE 18

 GENERAL 40

GEOMANT 18

HÄNDLER 14

KAISER 14

KAISERIN 14

KIND 14

KRÄUTERKUNDIGE 22

KRIEGERIN 40

KUHHIRTIN 40

MALERIN 40

MEDIUM 22

MÖNCH 14

MUSIKERIN 18

PRINZESSIN 18

SCHAUSPIELERIN 40

 SCHWERTTÄNZERIN 14

SOLDAT 22

STUDENT 14

TAO-PRIESTER 18

VIOLA UND MICHELE 40

WANDERER 22

WEBER 40

ADLIGER 18

ARCHITEKT 14

ASTRONOM 40

BEAMTER 14

BERATER 40

BEZWINGER DER GEISTER 40

BOTSCHAFTER 18

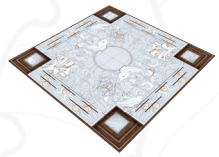
Während der Tang-Dynastie (618-907) entstand das erste goldene Zeitalter der klassischen chinesischen Gärten.

Kaiser Xuanzong ließ einen prächtigen kaiserlichen Garten nahe Xian anlegen, den Garden of the Majestic Clear Lake. Er lebte dort mit seiner berühmten Konkubine Yang Guifei.

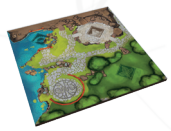
Ihr wurdet dazu berufen, einen chinesischen Garten mit Wasser, Felsen und Grünflächen anzulegen.
Dabei müssen auch dekorative Elemente wie Pavillons und Brücken sowie eine abwechslungsreiche Pflanzen- und Tierwelt, wie zum Beispiel Vögel und Goldfische, beachtet werden.
Während des Baus wird der Garten immer wieder inspiziert und die geschaffene Landschaft bewundert.

Tang Garden

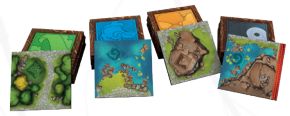
Spielmaterial



1 Spielfeld



1 doppelseitiges Startplättchen

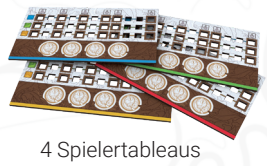


60 Gartenplättchen

16 Laternenmarker

54 Dekorationskarten

60 Münzen



4 Spielertableaus

4 Solo-Laternenmarker

36 Dekorationen

12 Charakterminiaturen

8 große Landschaftsmarker

8 kleine Landschaftsmarker

8 große Landschaftstafeln

1 Startmarker

12 kleine Landschaftstafeln

12 Geländemarker

12 Charakterkarten

4 Charaktermarker

· Spielaufbau ·

1. Legt das Spielfeld in die Tischmitte.

2. Legt das Startplättchen mit einer beliebigen Seite nach oben in die Mitte des Spielfelds auf das entsprechende Feld; die Ausrichtung ist dabei egal.

3. Sortiert die Gartenplättchen nach ihren Rückseiten. Mischt sie und bildet jeweils einen Stapel. Legt die Stapel verdeckt auf die passenden Felder in den Ecken des Spielfelds. Deckt jeweils das oberste Plättchen auf.

4. Mischt die 54 Dekorationskarten und legt sie verdeckt neben das Spielfeld.

5. Legt die 36 Dekorationen neben das Spielfeld.

6. Wählt 1 Farbe und nehmt euch die 3 entsprechenden Geländemarker und das Spielertableau. Legt die Geländemarker jeweils auf das Startfeld jeder Geländeleiste (Grünflächen-, Wasser- und Felsenleiste) eures Spielertableaus. Nehmt euch 1 Laternenmarker von jedem Typ. Legt sie auf die entsprechenden Felder am unteren Rand des Spielertableaus.

7. Nehmt die 6 Charakterkarten mit einem farbigen Quadrat in der oberen rechten Ecke (Startcharaktere). Mischt sie und teilt jedem 1 Karte aus. Legt eure Karte offen vor euch ab und stellt die entsprechende Charakterminiatur darauf. Damit wird angezeigt, dass die Fähigkeit des Charakters aktiv ist. Bewegt euren Geländemarker in der auf der Karte angezeigten Kategorie (obere rechte Ecke) um 1 Position weiter. Mischt die übrigen Charakterkarten und legt sie verdeckt neben das Spielfeld. Sie bilden den Charakterstapel.

7.1 Deckt die 2 obersten Karten des Charakterstapels auf und legt sie daneben.

7.2 Legt alle unbenutzten Charakterminiaturen neben das Spielfeld.

8. Mischt die 12 kleinen und 8 großen Landschaftstafeln, bildet jeweils einen Stapel und legt sie offen neben das Spielfeld. Steckt die obersten 4 kleinen Landschaftstafeln in die entsprechenden Startfelder (in der Abbildung mit 8.1 beschriftet). Legt die jeweils oberste Landschaftstafel offen neben den Stapel. Somit sind immer 2 kleine und 2 große Landschaftstafeln sichtbar.

9. Legt die 16 (kleinen und großen) Landschaftsmarker wie in der Abbildung unten links gezeigt auf die entsprechenden Felder des Spielfelds.

9.1 *Ausnahme: Im Spiel zu zweit werden die Landschaftsmarker wie in der rechten Abbildung gezeigt auf das Spielfeld gelegt.*

10. Wer zuletzt China besucht hat, nimmt sich den Startmarker. Ihr könnt auch zufällig bestimmen, wer den Startmarker erhält.

· Spielübersicht ·

Beginnend bei der Person mit dem Startmarker führen alle im Uhrzeigersinn einen Zug aus. In jedem Zug musst du 1 Pflichtaktion ausführen und darfst beliebig viele optionale Aktionen ausführen.

• Folgende Pflichtaktionen stehen zur Auswahl:

Den Garten anlegen
oder
Eine Dekoration platzieren.

• Einen Charakter beeinflussen (optional):

Nach der Pflichtaktion darfst du einen Charakter beeinflussen, wenn du mit allen Geländemarkern auf deinem Spielertableau die entsprechenden Felder erreicht hast.

• Eine Laterne benutzen (optional):

Aktiviere 1 deiner unbenutzten Laternenmarker. Drehe ihn dazu auf die Rückseite und nutze die entsprechende Spezialfähigkeit. Du darfst diese Aktion nur 1x pro Zug, aber zu einem beliebigen Zeitpunkt ausführen.

• Eine Laterne bereitmachen (optional):

Gib 3 Landschaftsmarker der gleichen Größe ab, um die Spezialfähigkeit von 1 Laternenmarker zu reaktivieren. Drehe ihn dazu auf die Vorderseite. Du darfst diese Aktion beliebig oft und zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug ausführen.

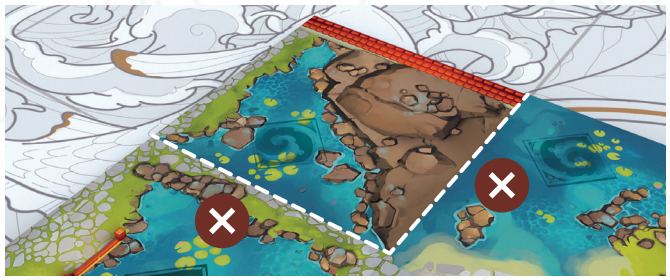
Ausnahme: Im Spiel zu zweit musst du dafür 4 Landschaftsmarker abgeben.

· Spiel ·

Den Garten anlegen

Nimm das oberste Gartenplättchen von einem der 4 Stapel und platziere es auf einem freien Feld des Spielfelds.

- Das platzierte Plättchen muss dabei an ein bereits ausliegendes Plättchen angrenzen.



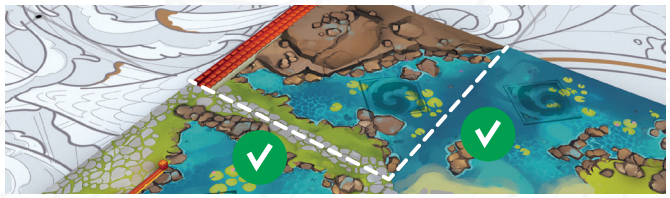
- Angrenzende Kanten müssen dabei vom gleichen Typ sein (Grünflächen, Felsen, Wasser oder Wege). Ausnahme: Einige Plättchen besitzen eine Mauer an einigen ihrer Kanten. Mauern dürfen an alles andere angrenzen.

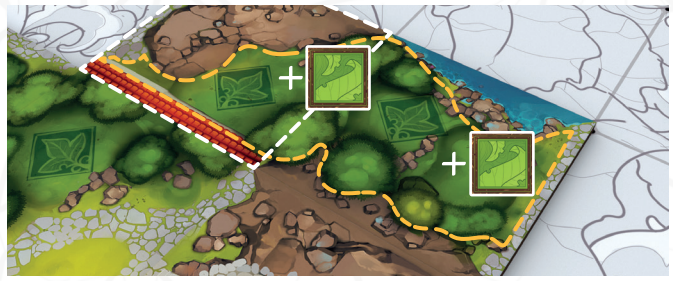
Nachdem du das Gartenplättchen platziert hast, prüfe, ob und wie du dafür belohnt wirst:

- Bewege für jede übereinstimmende Kante den passenden Geländemarker auf deinem Spielertableau 1 Feld weiter.
- Wenn ein Gelände durch das Platzieren eines Plättchens umschlossen wird, wird der dazugehörige Geländemarker der aktiven Person zusätzlich um 1 Feld weiterbewegt. Ein Gelände gilt als umschlossen, sobald es nicht mehr durch das Platzieren neuer Geländeplättchen erweitert werden kann, weil es von anderen Geländearten, Mauern und/oder Wegen umgeben ist. Auch Mauern können dazu benutzt werden, Gelände zu umschließen. Der Rand des Spielfelds kann Gelände jedoch nicht umschließen.
- Nimm 1 Münze für jede Kante, die an 1 Weg angrenzt.
- Für jeweils 2 Kanten, die an einen Weg grenzen, darfst du, statt die Münzen zu nehmen, 1 beliebigen Geländemarker auf deinem Spielertableau um 1 Feld weiterbewegen.

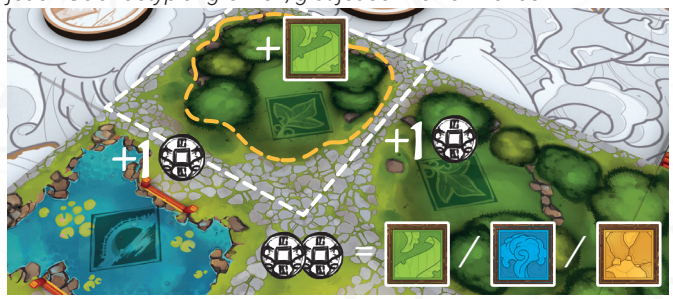
Du kannst auch mehrere dieser Belohnungen durch das Platzieren eines Plättchens erhalten, falls dabei mehr als 2 Wege aneinander angrenzen.

Viola legt den Garten an und wählt ein Plättchen mit unterschiedlichen Geländearten an den Kanten. Sie dreht das Plättchen so, dass die Geländearten mit den bereits platzierten angrenzenden Plättchen übereinstimmen (siehe die folgende Abbildung).
Sie bewegt ihren Geländemarker auf der Wasserleiste 1 Feld weiter und nimmt sich 1 Münze für den angrenzenden Weg.





Viola bewegt ihren Geländemarker auf der Grünflächenleiste für die verbindende Kante und für das Umschließen einer Grünfläche um jeweils 1 Feld weiter. Die Mauer darf an jeden Geländetyp angrenzen, gibt jedoch keinen Bonus.

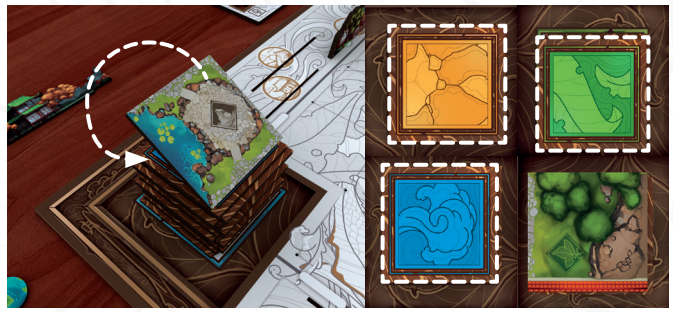


Viola nimmt sich entweder 2 Münzen für die 2 angrenzenden Wege oder darf 1 beliebigen Geländemarker auf 1 ihrer Leisten um 1 Feld weiterbewegen. Sie bewegt außerdem ihren Geländemarker auf der Grünflächenleiste um 1 Feld weiter, da das Plättchen bereits ein durch Wege umschlossenes Gelände zeigt.

Viola nimmt sich 2 Münzen für die angrenzenden Wege und bewegt ihren Geländemarker auf der Wasserleiste um 2 Felder weiter – 1 für die übereinstimmende Kante und 1 für das Umschließen des Wassers.

Legst du ein Plättchen auf ein Feld mit einem Landschaftsmarker, **nimm dir den Marker** und setze **sofort** eine entsprechende Landschaftstafel (klein oder groß) in eine beliebige passende Einkerbung auf dem Spielfeld ein. (Lege den Marker neben deine Spielerleiste.) Wähle dafür eine der beiden offen ausliegenden Landschaftstafeln in der passenden Größe. Decke danach eine neue Landschaftstafel auf.

DENKE DARAN: Wenn die Aktion *Einen Garten anlegen* ausgeführt wurde und sich weniger als 2 offene Gartenplättchen zur Auswahl auf dem Spielfeld befinden, dreht ihr das oberste Plättchen jedes Stapels auf die Vorderseite, sodass wieder 4 Gartenplättchen offen liegen.



Eine Landschaftstafel einsetzen

Jede Spielfeldseite besitzt 5 Einkerbungen, in die die Landschaftstafeln eingesetzt werden können. In die innere Reihe passen die kleinen Landschaftstafeln, die äußere Reihe ist für die großen Landschaftstafeln.

Viola platziert ein Gartenplättchen auf einem Feld mit einem kleinen Landschaftsmarker. Nachdem sie ihren Geländemarker auf der Grünflächenleiste um ein Feld weiterbewegt hat, nimmt sie sich den Landschaftsmarker (den sie neben ihre Spielerleiste legt) und wählt eine kleine Landschaftstafel. Diese setzt sie in eine beliebige passende freie Einkerbung ein.

Besondere Gartenplättchen

In den Stapeln befinden sich einige besondere Gartenplättchen. Diese Plättchen geben euch besondere Belohnungen. Ihre Kanten müssen nicht mit angrenzenden Plättchen übereinstimmen. Zusätzlich umschließen die Kanten der besonderen Gartenplättchen das angrenzende Gelände und können zu weiteren Belohnungen führen.

Hehua Ting, Lotus-Tempel (blaue Mauer): Nimm 1 Münze und zusätzlich 1 Münze für jede angrenzende Wasserkante

Hua Ting, Blumen-Tempel (grüne Mauer): Nimm 1 Münze und zusätzlich 1 Münze für jede angrenzende Grünflächenkante.

Simian Ting, Felsen-Tempel (braune Mauer): Nimm 1 Münze und zusätzlich 1 Münze für jede angrenzende Felsenkante.

Legst du in einem späteren Zug ein Plättchen mit 1 übereinstimmenden Kante an ein besonderes Gartenplättchen, nimm 1 Münze

Viola platziert das braun ummauerte Simian-Ting-Gartenplättchen an einer Kante mit Felsen. Sie erhält dafür 2 Münzen – 1 Münze für den Tempel und 1 für den angrenzenden Felsen. 1 Kante grenzt an einen Weg an, was erlaubt ist, ihr jedoch keinen Bonus gibt. Viola bewegt ihren Geländemarker auf der Felsenleiste ebenfalls 1 Feld weiter, da sie das Felsengelände umschlossen hat.
Im nächsten Zug platziert Michele ein Gartenplättchen mit einer Felsenkante an einen Felsentempel. Er erhält dafür 1 Münze für die Felsenkante an dem Tempel sowie 1 Münze für den angrenzenden Weg. Außerdem bewegt er seinen Geländemarker auf der Felsenleiste um 1 Feld weiter, da das Felsengelände umschlossen wurde.

Eine Dekoration platzieren

Ziehe 2 Dekorationskarten und jeweils 1 weitere Karte für jeden der 4 Stapel, auf dem kein offenes Gartenplättchen liegt. Wähle 1 der Karten und lege sie offen neben dein Spielertableau. Befinden sich dort bereits andere Dekorationskarten, sortiere sie nach ihrem Typ. Wirf alle anderen Karten auf einen offenen Ablagestapel neben dem Dekorationskartenstapel ab. Nimm dann die auf der ausgelegten Karte abgebildete Dekoration aus dem Vorrat und platziere sie auf einem entsprechenden Gelände des Spielplans, wie auf der Karte gezeigt. Auf diesem Gelände darf sich keine weitere Dekoration befinden. Nimm dir den einmaligen Bonus der Karte. Decke danach alle verdeckten obersten Gartenplättchen auf den Stapeln auf.

Kann die Dekoration nicht platziert werden oder gibt es keine Dekorationen des gewählten Typs mehr im Vorrat, darf die Karte nicht ausgewählt werden.

1. Name der Dekoration
2. Platzierungsanzeige: Das Gelände des Gartens, auf dem diese Dekoration platziert werden muss. (Beispiel: Die Fische müssen auf einem Plättchen mit Wasser platziert werden.)
3. Einmaliger Bonus
4. Wertungssymbole für das Spielende

Ist der Dekorationskartenstapel aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Dekorationskartenstapel.

DENKE DARAN: Solltest du keine der gezogenen Karten ausspielen können, wirf alle gezogenen Karten ab. Du darfst noch weitere optionale Aktionen ausführen, danach endet dein Zug.

Viola platziert eine Dekoration. Sie zieht 3 Karten und wählt die Fische-Karte aus. Sie platziert die zugehörige Dekoration auf einem Plättchen mit Wasser auf dem Spielfeld.

Symbolerklärung der Dekorationskarten

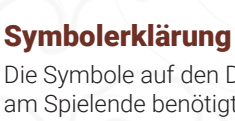
Die Symbole auf den Dekorationskarten werden zur Wertung am Spielende benötigt.

Vögel & Fische
6 Münzen, für jedes Kartenpaar aus 1x Vögel und 1x Fische, das bei Spielende neben deinem Spielertableau liegt. Einzelne Fische oder Vögel zählen nicht.

Lotus & Pfingstrosen
6 Münzen, für jedes Kartenpaar aus 1x Lotus und 1x Pfingstrosen, das bei Spielende neben deinem Spielertableau liegt. Einzelne Lotus oder Pfingstrosen zählen nicht.

Brücke
2 Münzen für jede Brücken-Karte.

Pavillon
12 Münzen, wenn du die meisten Pavillons besitzt. 6 Münzen, wenn du die zweitmeisten Pavillons besitzt.
Im Falle eines Gleichstandes um den ersten Platz verteilt ihr die 18 Münzen gleichmäßig unter den beteiligten Personen. Im Falle eines Gleichstandes um den zweiten Platz verteilt ihr die 6 Münzen gleichmäßig unter den beteiligten Personen. Die übrigen Münzen verfallen.



Bäume
1-4-9-16-25 Münzen für 1-2-3-4-5 unterschiedliche Bäume, die du besitzt.
Du darfst mehrere solcher Sets an Baum-Karten werten.

Gelände auf dem Spielfeld, auf dem die Dekoration platziert werden muss:

Grünflächen: Vögel, Bäume, Pfingstrosen

Wasser: Lotus, Fische

Brücken: Brücken

Felsen: Pavillons

Einmalige Boni:

Bewege deinen Geländemarker auf der Grünflächenleiste 1 Feld weiter.

Bewege deinen Geländemarker auf der Wasserleiste 1 Feld weiter.

Bewege deinen Geländemarker auf der Felsenleiste 1 Feld weiter.

Bewege einen beliebigen deiner Geländemarker 1 Feld weiter.

Nimm dir 1 Landschaftsmarker deiner Wahl vom Spielfeld. Setze dann sofort 1 entsprechende Landschaftstafel in eine beliebige passende Einkerbung auf dem Spielfeld.

DENKE DARAN: Am Ende der Aktion *Eine Dekoration platzieren* müssen alle verdeckten obersten Gartenplättchen auf den Stapeln aufgedeckt werden.

Viola möchte eine Dekoration platzieren. 2 Gartenplättchen liegen verdeckt auf den Stapeln, daher zieht sie 4 Dekorationskarten (2 Karten und 1 weitere Karte für jedes verdeckt liegende Gartenplättchen). Sie zieht 1x Pavillon, 1x Fische und 2x Pfingstrosen. Sie behält 1 Pfingstrosen-Karte mit dem Grünflächen-Bonus. Diese platziert sie auf der passenden Dekoration auf einer freien Grünfläche auf dem Spielfeld. Dafür bewegt sie den Geländemarker auf ihrer Grünflächenleiste um 1 Feld weiter und erhält am Spielende 6 Münzen für die ausgespielte Lotus-Karte (1x Lotus + 1x Pfingstrosen = 6 Münzen).

Einen Charakter beeinflussen

1. Name
2. Startbonus
3. Charakterfähigkeit
4. Bevorzugter Anblick

Charakter-Feld

Mit dieser Aktion kannst du einen Charakter beeinflussen. Du beginnst das Spiel bereits mit einem Charakter und kannst dessen Fähigkeit ebenso wie während des Spiels beeinflusste Charaktere nutzen.
Um einen **weiteren** Charakter zu beeinflussen, müssen alle deine 3 Geländemarker mindestens die entsprechenden Felder auf dem Spielertableau erreicht haben. Die Felder und die damit verbundene Anzahl wird durch Charaktersymbole auf dem Spielertableau angezeigt. Zusätzlich muss sich mindestens ein freies Charakterfeld auf dem Spielfeld befinden

- Nimm dir 1 der 2 aufgedeckten Charakterkarten, die du beeinflussen darfst, ODER ziehe 1 verdeckte Charakterkarte vom entsprechenden Stapel. Lege die Karte vor dir ab und nimm dir die passende Miniatur. Sind keine Charakterkarten aufgedeckt oder im Stapel, fahre mit dem nächsten Schritt fort.
- Platziere danach 1 deiner Charakterminiaturen auf dem Spielfeld auf einem freien Charakterfeld – entweder auf einem Gartenplättchen, einer Brücken-Dekoration oder einer Pavillon-Dekoration. **Richte die Miniatur so aus, dass sie in Richtung einer der vier Kanten schaut (dies wird Blickrichtung genannt).**

Du erhältst am Ende des Spiels Münzen für jeden deiner Charaktere auf dem Spielfeld, und zwar in Abhängigkeit von Position und Blickrichtung sowie dem bevorzugten Anblick des Charakters.

Charaktere mit diesem Symbol erhalten am Spielende Münzen, falls sie auf bestimmte Plättchen blicken.

Charaktere mit diesem Symbol erhalten am Spielende Münzen, falls sie auf bestimmte Symbole auf Landschaftstafeln blicken.

Zusätzlich erhält jeder Charakter am Spielende 1 Münze für jede Dekoration in Blickrichtung.

Zu jedem Zeitpunkt im Spiel befindet sich also eine Charakterminiatur auf einer Karte vor dir. Die Fähigkeit dieses Charakters ist deine aktive Fähigkeit. Fähigkeiten anderer Charaktere kannst du nicht benutzen.

DENKE DARAN: Nachdem eine Charakterminiatur auf dem Spielfeld platziert wurde, ist deren Fähigkeit nicht mehr verfügbar.

- Hast du eine aufgedeckte Charakterkarte gewählt, ziehe (falls möglich) eine neue Karte vom Stapel und lege sie offen auf den Tisch, sodass man aus zwei offenen Charakterkarten wählen kann.
- Falls du einen Charakter beeinflusst und keine Charaktere mehr ausliegen, kannst du den letzten verbleibenden Charakter vor dir in den Garten setzen. Dadurch hast du bis zum Spielende keine aktive Charakterfähigkeit.

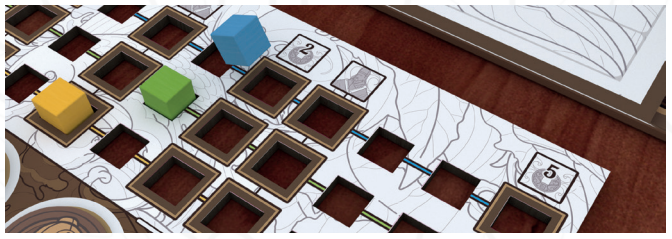
HINWEIS: Auf der letzten Seite der Anleitung findet ihr eine Übersicht der Charaktere.

Viola beginnt das Spiel mit dem Einsiedler. Nach der gerade ausgeführten Aktion Eine Dekoration platzieren *erfüllt sie nun auch auf der Wasserleiste die Voraussetzungen, um einen weiteren Charakter zu beeinflussen. Sie wählt den Kaiser und platziert dessen Miniatur auf dem Spielfeld. Sie platziert den Kaiser so, dass er die Landschaftstafel mit den 2 Drachen sieht, da sein bevorzugter Anblick Viola am Ende des Spiels 5 Münzen für jeden Drachen auf der sichtbaren Landschaftstafel einbringt . Danach deckt sie 1 neue Charakterkarte auf.*

WICHTIG: Befinden sich keine freien Charakterfelder auf dem Spielfeld, um einen Charakter zu platzieren, oder willst du diese Aktion nicht sofort ausführen, darfst du stattdessen 1 Charaktermarker nehmen. Du darfst ihn in einem späteren Zug abgeben/einsetzen, um die Aktion *Einen Charakter beeinflussen* auszuführen. Du darfst niemals mehr als 1 Charaktermarker besitzen. Sobald du deine Geländemarker so weit weiterbewegt hast, dass du einen weiteren Charakter beeinflussen dürftest, lege den Charaktermarker ab.

Münzboni auf dem Spielertableau

Sobald du einen Geländemarker auf ein Feld mit einem Münzbonus bewegst, nimm dir sofort die entsprechende Anzahl Münzen. Du kannst jeden Bonus also bis zu 3 Mal erhalten (einmal pro Geländemarker).



Eine Laterne benutzen

Drehe ein Laternenplättchen auf dem Spielertableau um und aktiviere seine Fähigkeit. Es gibt 4 verschiedene Fähigkeiten:

Wenn du in diesem Zug die Aktion *Einen Garten anlegen* ausführst, platziere und werte 2 Gartenplättchen anstatt 1. Beide Gartenplättchen müssen zu Beginn des Zuges offen ausgelegen haben.

Wenn du in diesem Zug die Aktion *Eine Dekoration platzieren* ausführst, wähle 2 der Dekorationskarten und platziere beide. Du erhältst die Einmal-Boni beider Karten.

Versetze einen deiner Charaktere auf ein anderes freies Charakterfeld auf dem Spielfeld und richte ihn beliebig aus. Du darfst ihn auch neu ausrichten, ohne ihn zu bewegen.

Du darfst diese Laterne einsetzen, um 1 der folgenden Fähigkeiten zu aktivieren: 1. Wenn du in diesem Zug die Aktion *Einen Charakter beeinflussen* ausführst, durchsuche den Charakterkartenstapel und wähle 1 beliebigen Charakter daraus aus. Mische danach den Stapel. ODER 2. Wenn du in diesem Zug die Aktion *Den Garten anlegen* ausführst und du 1 Landschaftstafel platzieren dürftest, durchsuche den entsprechenden Stapel und wähle 1 beliebige Tafel daraus aus. Mische danach den Stapel.

DENKE DARAN: Du darfst nur eine Laterne pro Zug einsetzen.

Eine Laterne bereitmachen (optional)

Gib 3 Landschaftsmarker der gleichen Größe ab, um eine benutzte Laterne bereitzumachen und auf die aktive Seite zu drehen. Entferne die Landschaftsmarker danach aus dem Spiel. Ausnahme: Im Spiel zu zweit werden 4 Landschaftsmarker benötigt. Du darfst diese Aktion beliebig oft in deinem Zug ausführen.

· Spielende ·

Das Spiel endet, sobald sich nur noch **höchstens 3 Landschaftsmarker** auf dem Spielfeld befinden oder sobald **1 der 4 Stapel** mit den Gartenplättchen aufgebraucht ist.

Spielt die laufende Runde zu Ende, sodass ihr alle gleich oft am Zug wart. Danach findet die Wertung statt, um zu bestimmen, wer gewinnt.

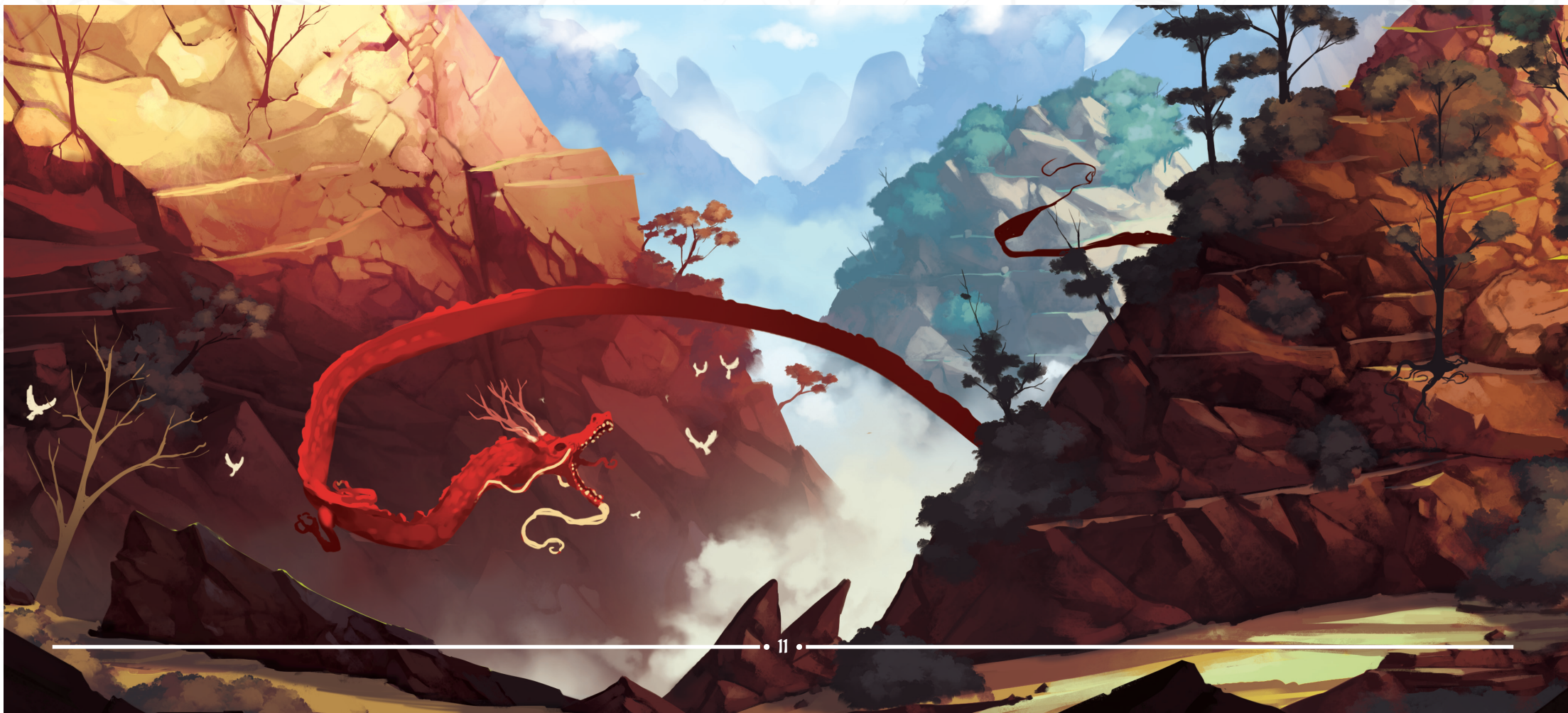
· Wertung ·

- **Ihr erhaltet Münzen für eure Dekorationskarten:**
  - **Nimm 6 Münzen für jedes Paar aus 1x Lotus und 1x Pfingstrosen.**
  - **Nimm 6 Münzen für jedes Paar aus 1x Vögel und 1x Fische.**
  - **Die Person mit den meisten Pavillon-Karten erhält 12 Münzen, die Person mit den zweitmeisten Pavillon-Karten erhält 6 Münzen.** Bei einem Gleichstand der meisten Pavillons werden die 18 Münzen gleichmäßig unter den Personen mit den meisten Pavillon-Karten aufgeteilt. Alle anderen Personen erhalten keine weiteren Münzen. Gibt es eine Person mit den meisten und mehrere Personen mit den zweitmeisten Pavillon-Karten, werden die 6 Münzen unter letzteren gleichmäßig aufgeteilt.
  - **Nimm dir 1-4-9-16-25 Münzen bei 1-2-3-4-5 unterschiedlichen Baum-Karten. Mehrere Sets dürfen gewertet werden.**
  - **Nimm dir 2 Münzen für jede Brücken-Karte.**
- **Ihr erhaltet Münzen für eure platzierten Charaktere:**
  - Nehmt euch je 1 Münze für jede Dekoration in **Blickrichtung** jeder eurer Charaktere.

Um zu bestimmen, ob sich eine Dekoration in Blickrichtung des Charakters befindet, beginnt auf dem Feld des Charakters und betrachtet alle weiteren Felder in einer geraden Linie in Blickrichtung des Charakters. Das Feld, auf dem sich der Charakter befindet, zählt zur Blickrichtung dazu.

- Ihr erhaltet Münzen je nach **bevorzugtem Anblick** des Charakters. Dieser wird auf der Charakterkarte angezeigt und bezieht sich auf die **Blickrichtung** (Symbol: Auge in einem Viereck) oder die für diesen Charakter sichtbare Landschaftstafel (Symbol: Auge in einem Kreis).
  Die sichtbare Landschaft besteht aus 5 Landschaftstafeln, 3 kleine und 2 große, die in das Spielfeld gesteckt werden und sich auf der Seite befinden, auf die der Charakter schaut.

Wer die meisten Münzen hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes liegt vorne, wer von den Beteiligten die meisten Landschaftsmarker hat. Herrscht auch dann noch Gleichstand, liegt die Person vorne, deren vorderster Geländemarker sich am weitesten rechts auf der Spielertafel befinden. Herrscht dann noch immer Gleichstand, prüft nacheinander den zweitvordersten, drittvordersten usw. Geländemarker. Herrscht dann noch immer Gleichstand, teilen sich die Beteiligten die Platzierung.



Solo-Variante „Yin & Yang"

In dieser Variante besteht dein Ziel darin, den inneren Bereich des Spielfelds, bestehend aus den 28 Feldern um das Startfeld herum, zu bedecken.

Die äußeren Felder werden nicht benutzt. Dekorationskarten können nicht gesammelt werden, Charakterfähigkeiten stehen nicht zur Verfügung und die Spielertableaus werden nicht benutzt.

Das Spiel endet, sobald kein Zug mehr möglich oder ein Stapel der Gartenplättchen aufgebraucht ist und das Spiel nicht mehr durch den Einsatz einer Laterne fortgeführt werden kann. Du hast dann verloren. Schaffst du es jedoch, alle Felder des Spielfelds zu bedecken, hast du gewonnen.

In diesem Fall berechnest du deine Wertung und vergleichst diese mit den Werten auf Seite 11, um deine Leistung zu beurteilen.

Änderungen im Spielaufbau

Der Spielaufbau der Solo-Variante ist bis auf folgende Ausnahmen identisch mit dem regulären Spiel:

1. Mische die 6 Charakterkarten mit einem farbigen Quadrat, ziehe 2 davon und lege 1 davon vor dir ab. Wirf die andere ab. Stelle die entsprechende Miniatur auf die gewählte Karte. Du darfst die Fähigkeit nicht einsetzen; der bevorzugte Anblick wird bei Spielende jedoch wie beschrieben gewertet.

Nachdem du den Startcharakter auf dem Spielfeld platziert hast, nimm dir die Miniatur der nicht gewählten Karte und platziere sie auf einem beliebigen freien Charakterfeld auf dem Spielfeld. Entferne die zugehörige Karte danach aus dem Spiel.

Dieser Charakter ist „neutral" und gibt dir am Spielende **keine** Münzen, blockiert jedoch ein Charakter-Feld. Die Blickrichtung eines neutralen Charakters hat keine Bedeutung.

Mische die übrigen 4 Charakterkarten zu den restlichen 6 Karten. Diese 10 Karten bilden den Charakterkartenstapel. Lege ihn verdeckt neben das Spielfeld und decke die obersten 2 Karten auf.

2. Mische die 54 Dekorationskarten und lege diese verdeckt neben das Spielfeld.

2.1 Lege jeweils 1 Karte offen neben jeden Stapel der Gartenplättchen.

3. Mische 4 große und 4 kleine Landschaftsmarker und lege sie, wie in der Abbildung auf Seite 10 abgebildet, auf das Spielfeld

Beachte: In dieser Variante müssen die Gartenplättchen auf die inneren Felder gelegt werden, wie in der Abbildung auf Seite 10 abgebildet.

4. Lege die 4 Solo-Laternenmarker vor dich hin. Entferne die übrigen Laternenmarkerund Spielertableaus aus dem Spiel.

DENKE DARAN: Spielertableaus werden in der Solo-Variante nicht benötigt.

Spielübersicht

Wähle in jedem Zug 1 verfügbares Gartenplättchen und die danebenliegende Dekoration aus. Platziere sowohl das Gartenplättchen als auch die Dekoration auf dem Spielfeld. Ist dies auch mit dem Einsatz einer Laterne nicht mehr möglich, endet das Spiel sofort und du hast verloren.

Nachdem du 1 Paar ausgewählt hast **(1)**, müssen sowohl das Gartenplättchen als auch die Dekoration nach den Regeln platziert werden. Lege die Dekorationskarte danach auf den Ablagestapel **(2)**. Nimm danach das Gartenplättchen und die Dekorationskarte in der gegenüberliegenden Ecke des gewählten Stapels **(3)**. Lege die Dekorationskarte auf den Ablagestapel und das Gartenplättchen in eine Auslage neben dem Spielfeld.

Decke 2 Gartenplättchen auf, sodass wieder 4 Plättchen offen ausliegen. Lege danach je 1 Dekorationskarte vom Stapel offen neben die neu aufgedeckten Gartenplättchen. Somit stehen wieder 4 Paare von Gartenplättchen und Dekoration zur Auswahl.

Sobald der Nachziehstapel der Dekorationskarten aufgebraucht ist, mische den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel.

Den Garten anlegen

Da die Spielertableaus in dieser Variante nicht benutzt werden, existieren auch keine Geländeleisten.

Nimm dir 1 Münze für jede passende Kante (Grünflächen, Wasser, Felsen), wenn du ein Gartenplättchen platzierst. Nimm ebenfalls 1 Münze, wenn du ein Gelände umschließt.

Mauern umschließen alle Gelände, der Rand der Spielfläche umschließt **niemals** Gelände.

DENKE DARAN: Du erhältst keine Münzen für angrenzende Wege.

Landschaftsmarker

Wenn du 1 Landschaftsmarker erhältst, musst du 1 der 2 verfügbaren Landschaftstafeln der passenden Größe wählen und in das Spielfeld einsetzen. Setze dann die andere Landschaftstafel auf den entsprechenden Platz auf der gegenüberliegenden Seite des Spielfelds ein. Decke neue Landschaftstafeln auf, sodass wieder 2 in jeder Größe offen ausliegen (2 große und 2 kleine).

Du darfst jederzeit 4 Landschaftsmarker der gleichen Sorte abgeben, um 1 Dekoration vom Spielfeld aus dem Spiel zu entfernen.

DENKE DARAN: Du darfst Landschaftsmarker nicht dazu benutzen, um Laternen bereitzumachen.

Einen Charakter beeinflussen

Sobald du genug Münzen erhalten hast, darfst du einen neuen Charakter beeinflussen. Ein neuer Charakter darf beeinflusst werden, wenn du mindestens 10, 20 oder 30 Münzen erhalten hast. Es ist nicht möglich, mehr als 4 Charaktere zu beeinflussen (inklusive des Startcharakters).

Wähle wie gewohnt 1 der 2 ausliegenden Karten. Lege die andere zunächst beiseite. Lege die ausgewählte Karte vor dich hin und platziere die entsprechende Miniatur darauf.

Platziere die Miniatur der nicht gewählten Karte auf einem beliebigen freien Charakterfeld auf dem Spielfeld. Ist dies nicht möglich, entferne die Miniatur aus dem Spiel.

Entferne danach die zugehörige Karte aus dem Spiel. Dieser Charakter ist „neutral“ und gibt dir am Spielende keine Münzen, blockiert jedoch ein Charakterfeld.

Platziere am Ende des Spiels die Miniatur jedes deiner Charaktere auf dem Spielfeld und werte sie nach den obigen Regeln, wenn du nicht verloren hast.

Laternenplättchen

Fähigkeiten der Laternenplättchen in der Solo-Variante:

Wähle 1 ausliegendes Geländeplättchen und platziere es. Lege sowohl die zugehörige Dekorationskarte als auch die Dekorationskarte in der diagonal gegenüberliegenden Ecke auf den Ablagestapel. Lege das Gartenplättchen aus der diagonal gegenüberliegenden Ecke in die Auslage. Decke wie gewohnt 2 neue Gartenplättchen und 2 Dekorationskarten auf.

Wähle 1 Gartenplättchen aus der Auslage und platziere es nach den üblichen Regeln.

Lege alle 4 offenen Dekorationskarten auf den Ablagestapel und ersetze sie durch 4 neue Karten vom Nachziehstapel.

Nutze die Eigenschaften einer benutzten Laterne erneut.

Spielende

Das Spiel endet mit einer Niederlage, sobald eine der folgenden Bedingungen eingetreten ist, bevor alle Felder mit GartenPlättchen bedeckt sind:

1. Ein Stapel der Gartenplättchen ist aufgebraucht.
2. Du kannst kein Paar aus Gartenplättchen und Dekoration nach den Regeln platzieren.

Das Spiel endet mit einem Sieg, sobald alle 28 Felder des Spielfelds mit Gartenplättchen bedeckt sind.

Platzierung der Charaktere

Endet das Spiel mit einem Sieg, platziere die Miniaturen aller deiner Charaktere in beliebiger Blickrichtung auf freie Charakter-Felder des Spielfelds. Dafür erhältst du wie gewohnt zusätzliche Münzen durch deren bevorzugte Anblicke.

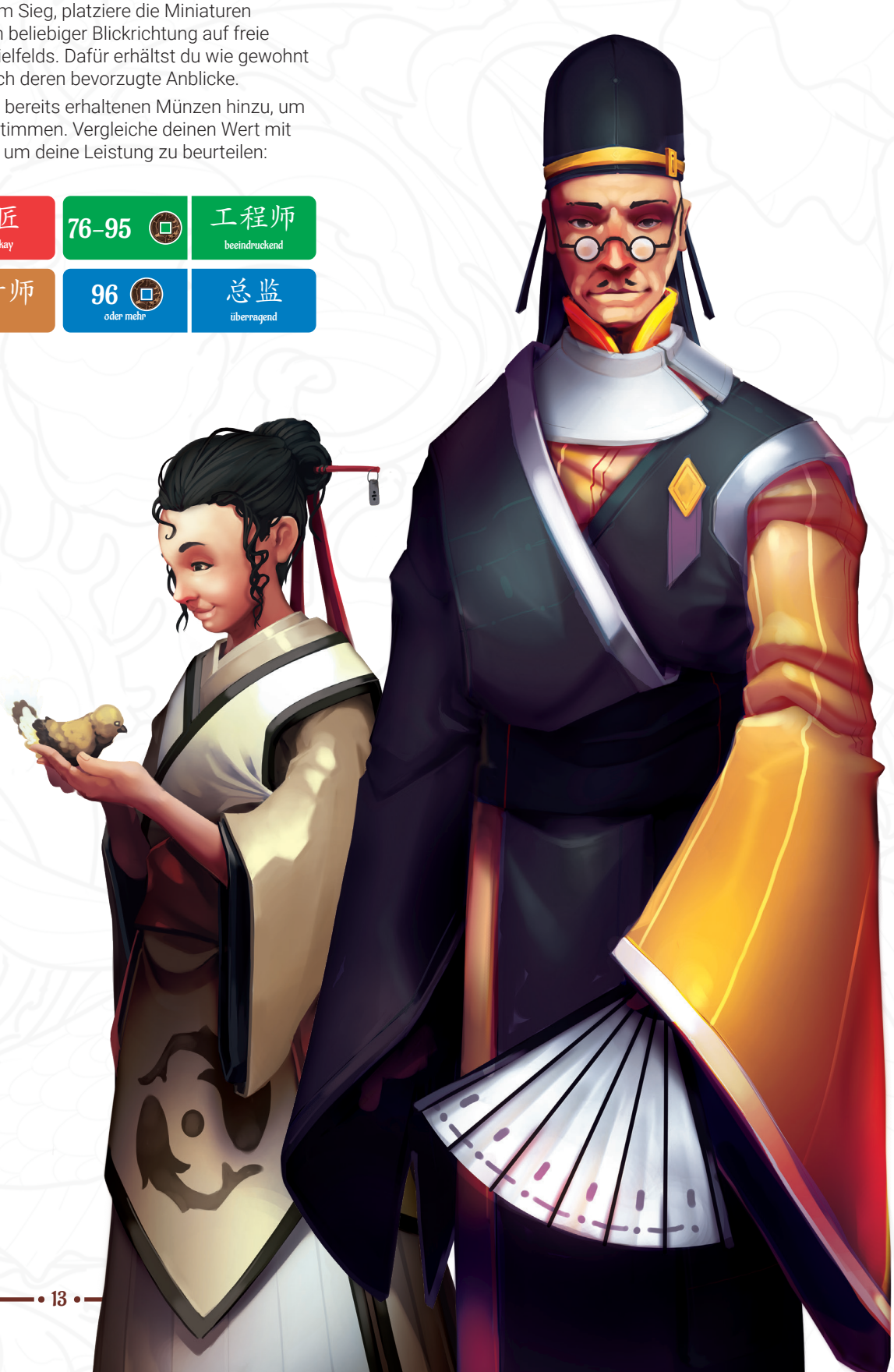
Füge die Münzen zu den bereits erhaltenen Münzen hinzu, um dein Endergebnis zu bestimmen. Vergleiche deinen Wert mit den folgenden Angaben, um deine Leistung zu beurteilen:

maximal 60	工匠 ganz okay	76–95	工程师 beeindruckend
61–75	设计师 gut	96 oder mehr	总监 überragend

Sprachen

Die Regeln sind auf unserer Website in vielen weiteren Sprachen verfügbar. Ihr könnt den QR-Code auf der linken Seite scannen, um von eurem Mobilgerät aus einfach darauf zuzugreifen, oder die folgende Adresse manuell auf dem gewünschten Gerät eingeben:

https://thundergryph.com/rulebooks



Charakterübersicht

(*Startcharaktere)

KAISER
Charakterfähigkeit: Keine
Bevorzugter Anblick: Nimm 5 Münzen für jedes Drachensymbol auf der sichtbaren Landschaft.

DAME
Charakterfähigkeit: Keine
Bevorzugter Anblick: Nimm 6 Münzen, wenn sich nur das Mond- oder Sonnensymbol auf der sichtbaren Landschaft befindet.
Nimm 12 Münzen, wenn sich beide Symbole auf der sichtbaren Landschaft befinden.

KAISERIN
Startbonus: Wasser
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 2 Münzen, wenn du 1x Lotus oder 1x Pfingstrosen platzierst.
Bevorzugter Anblick: Nimm 9 Münzen. Gib jeweils 3 Münzen ab, wenn sich Kaiser oder Dame in Blickrichtung befinden.

EINSIEDLER
Startbonus: Felsen
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 1 Münze, wenn du den Geländemarker auf deiner Felsenleiste weiterbewegst (egal, wie viele Felder).
Bevorzugter Anblick: Nimm jeweils 2 Münzen für jedes Gartenplättchen in Blickrichtung mit Felsen darauf, einschließlich Felsentempel (maximal 10 Münzen).

DICHTERIN
Startbonus: Wasser
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 1 Münze, wenn du den Geländemarker auf der Wasserleiste weiterbewegst (egal, wie viele Felder).
Bevorzugter Anblick: Nimm jeweils 2 Münzen für jedes Gartenplättchen in Blickrichtung mit Wasser darauf, einschließlich Lotustempel (maximal 10 Münzen).

STUDENT
Startbonus: Grünflächen
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 1 Münze, wenn du den Geländemarker auf der Grünflächenleiste weiterbewegst (egal, wie viele Felder).
Bevorzugter Anblick: Nimm jeweils 2 Münzen für jedes Gartenplättchen in Blickrichtung mit Grünflächen darauf, einschließlich Blumentempel (maximal 10 Münzen).

ARCHITEKT
Startbonus: Grünflächen
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 2 Münzen, wenn du einen Pavillon oder eine Brücke auf dem Spielfeld platzierst.
Bevorzugter Anblick: Nimm 3 Münzen für jedes Konstruktionssymbol auf der sichtbaren Landschaft.

KIND
Startbonus: Felsen
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 2 Münzen, wenn du 1x Fische oder 1x Vögel platzierst.
Bevorzugter Anblick: Nimm 2 Münzen für jedes Tiersymbol auf der sichtbaren Landschaft.

HÄNDLER
Charakterfähigkeit: Während der Aktion *Eine Dekoration platzieren* darfst du 1 Münze ausgeben, um 2 weitere Dekorationskarten zu ziehen oder die oberste Dekorationskarte vom Ablagestapel zu nehmen.
In beiden Fällen darfst du zuerst die regulären Karten ziehen, bevor du diese Fähigkeit einsetzt.
Bevorzugter Anblick: Nimm 2 Münzen für jedes Dorfsymbol auf der sichtbaren Landschaft.

MÖNCH
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 2 Münzen, wenn du nur 2 Gartenplättchen oder nur 2 Dekorationskarten zur Auswahl hast.
Bevorzugter Anblick: Nimm 3 Münzen für jedes Tempelsymbol auf der sichtbaren Landschaft.

BEAMTER
Charakterfähigkeit: Zu Beginn deines Zuges darfst du 1 Münze ausgeben, um alle verdeckten Gartenplättchen auf den Stapeln umzudrehen. Alternativ darfst du 1 offenes Gartenplättchen verdeckt unter seinen Stapel legen und das neue oberste Plättchen aufdecken.
Bevorzugter Anblick: Nimm 1 Münze für jedes Elementsymbol auf der sichtbaren Landschaft.

SCHWERTTÄNZERIN
Charakterfähigkeit: Nimm 1 Münze, wenn du einen Landschaftsmarker vom Spielfeld nimmst.
Bevorzugter Anblick: Nimm 2 Münzen für jedes Wasserfallsymbol auf der sichtbaren Landschaft.

Die Tang Dynastie führte China dank ihrer Zivilisation und Kultur in eine Blütezeit.

Chang'an, die Hauptstadt, war ein Schmelztiegel unterschiedlicher Religionen und Ideologien. Während dieser Periode florierten Kunst und Literatur. Sogar das Schreiben von Gedichten war für diejenigen, welche die kaiserlichen Prüfungen ablegen wollten, zwingend vorgeschrieben. Selbst Kaiser Li Longji war ein bekannter Mäzen und Förderer der Künste.

Diese sechs Szenarien lassen euch Tang Garden neu erleben: Baut einzigartige Landschaften mit interessanten Dekorationen und Panoramen, zieht weitere wichtige Besucher mit euren Kunstwerken an und testet andere Strategien mit neuen Laternen.

Tang Garden
Golden Age

• Spielmaterial •

16 Gartenplättchen

15 Dekorationskarten

10 Dekorationen

8 Charakterminiaturen

8 Charakterkarten

3 große Landschaftstafeln

3 kleine Landschaftstafeln

8 Laternenmarker

• Dekorationskarten •

Symbolerklärung der Dekorationskarten

Am Ende des Spiels werden die durch die Symbole auf den Dekorationskarten angezeigten Punkte gewertet.

Schmetterling
Mache eine Laterne bereit (0 Münzen).

Ente
Erhalte den einmaligen Bonus und bewege zusätzlich einen beliebigen Geländemarker 1 Feld weiter (0 Münzen).

Bonsai
Nimm 7 Münzen. Gib jeweils 1 Münze für jeden Bonsai, Seerose oder Sancai-Vase ab, die platziert wurden.

Seerose
Nimm 7 Münzen. Gib jeweils 1 Münze für jeden Bonsai, Seerose oder Sancai-Vase ab, die platziert wurden.

Sancai-Vase
Nimm 7 Münzen. Gib jeweils 1 Münze für jeden Bonsai, Seerose oder Sancai-Vase ab, die platziert wurden.

Beispiel:

Viola *Michele* *Katja*

Bei der Wertung besitzt Viola 2 Seerosen und 1 Sancai-Vase. Michele besitzt 1 Bonsai und Katja besitzt 1 Sancai-Vase. Somit nehmen alle für jeden Bonsai, Seerose und Sancai-Vase 2 Münzen (7 Münzen abzüglich 1 Münze für jeden Bonsai, Seerose und Sancai-Vase im Spiel).

• Laternenmarker •

Es gibt 2 neue Laternenmarker in dieser Erweiterung:

Ziehe 5 (offene oder verdeckte) Gartenplättchen, lege 1 davon in den Garten und lege die restlichen 4 in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Stapel.

Tausche deinen aktiven Charakter mit einem Charakter in der Auslage aus.

• Besondere Gartenplättchen •

Bambusgarten: Die Kanten müssen nicht mit angrenzenden Plättchen übereinstimmen. Zusätzlich umschließen die Kanten des Bambusgartens das angrenzende Gelände. Nimm dir 1 Münze und jeweils 1 Münze für jedes angrenzende Gelände, unabhängig vom Typ.

• Szenarien •

- Die folgenden Szenarien wurden ausgiebig getestet. Ihr könnt jedoch auch die Regeln beliebig kombinieren. Benutzt für euren eigenen Spielaufbau den Hinweis in dem Abschnitt "Szenarioerstellung".
- Ihr dürft bei jedem Szenario entscheiden, ob ihr die 3 großen und kleinen Landschaftstafeln dieser Erweiterung benutzen wollt.

Große Landschaften | Kleine Landschaften | Tao-Plättchen

Chang'an

Plättchen
Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel.

Dekorationen
Fügt Sancai-Vase, Bonsai und Seerose hinzu.

Charaktere
Fügt Tao-Priester, Geomant, Gärtner und Musikerin hinzu. Deckt 3 Charaktere für die Auslage auf.

Landschaften
Benutzt die Regeln aus dem Grundspiel.

Laternen
Benutzt nur die folgenden 4 Laternen:

Sonderregeln
Es darf mehr als 1 Laterne pro Zug eingesetzt werden (jedoch nicht bereits eingesetzte Laternen).

Frühlingsfest

Plättchen
Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel.

Dekorationen
Entfernt Pfingstrosen und Lotus aus dem Spiel. Fügt Schmetterling, Ente, Sancai-Vase, Bonsai und Seerose hinzu.

Charaktere
Entfernt Kaiserin, Student und Händler aus dem Spiel. Fügt Adliger, Prinzessin, Abgesandter, Gelehrte, Musikerin, Tao-Priester, Geomant und Gärtner hinzu.

Landschaften
Mischt die Landschaftsmarker und legt diese unabhängig von ihrem Typ zufällig auf die entsprechenden Felder.

Laternen
Benutzt alle 4 Laternen aus dem Grundspiel.

Sonderregeln
Alle Charaktere nehmen 1 Münze für jedes Dorfsymbol in Blickrichtung. Es darf mehr als 1 Laterne pro Zug eingesetzt werden (jedoch nicht bereits eingesetzte Laternen).

Am Hofe Tangs

Plättchen
Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel.

Dekorationen
Fügt Schmetterling und Ente hinzu.

Charaktere
Fügt Adliger, Gelehrte, Abgesandter und Prinzessin hinzu.

Landschaften
Benutzt die Regeln aus dem Grundspiel.

Laternen
Alle wählen verdeckt 4 der 6 Laternen aus, die sie benutzen wollen. Legt diese gleichzeitig auf eure Spielertableau.

Renovierung

Renovierung 2 Spieler

Renovierung 3/4 Spieler

Plättchen

Wählt zufällig 8 Tao-Plättchen (die Gartenplättchen mit dem Yin-Yang-Symbol auf der Rückseite) mit einer Mauer aus und legt sie wie auf der letzten Seite beschrieben aus. Die Mauer muss dabei immer zur Spielfeldmitte zeigen. Entfernt das Startplättchen aus dem Spiel. Benutzt alle übrigen Tao-Plättchen und 15 Plättchen von jedem anderen Typ für das Spiel.

Dekorationen

Benutzt alle Dekorationen aus dem Grundspiel sowie dieser Erweiterung.

Charaktere

Fügt alle Charaktere aus dem Grundspiel sowie dieser Erweiterung hinzu. Entfernt den Kaiser und die Dame vor dem Austeilen der Karten aus dem Stapel. Alle erhalten 2 Charakterkarten beim Spielaufbau. Wählt 1 davon und entfernt die andere aus dem Spiel, ohne sie den anderen zu zeigen. Es gibt keinen Startbonus. Legt alle anderen Charakterkarten (auch den Kaiser und die Dame) offen sichtbar aus. Alle sind von Beginn an verfügbar.

Landschaften

Benutzt die Regeln aus dem Grundspiel.

Laternen

Benutzt nur die folgenden 2 Laternen:

Sonderregeln

Erst vor der Wertung werden alle Charaktere im Garten platziert. Beginnend bei der Person mit dem Startmarker wählen im Uhrzeigersinn alle 1 Charakter und benutzen dessen Charakterfähigkeit.

Pfirsichblüte

Pfirsichblüte 2 Spieler

Pfirsichblüte 3/4 Spieler

Plättchen

Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Bildet mit den restlichen 16 Plättchen einen allgemeinen Nachziehstapel, mischt diesen und entfernt zufällig 1 Plättchen daraus ungesehen aus dem Spiel. Legt den Stapel neben das Spielfeld und deckt die obersten 3 Plättchen davon auf. Diese bilden den Markt.

Dekorationen

Fügt alle Dekorationen aus dem Grundspiel sowie dieser Erweiterung hinzu.

Charaktere

Fügt alle Charaktere aus dem Grundspiel sowie dieser Erweiterung hinzu. Legt 4 Charaktere offen in die Auslage.

Landschaften

Legt 8 große und 4 kleine Landschaftsmarker auf das Spielfeld (wie auf der letzten Seite angegeben).

Laternen

Benutzt alle 4 Laternen aus dem Grundspiel.

Sonderregeln

Kauft ein Plättchen vom Markt, anstatt eines von den Stapeln zu wählen. Zahlt 1 Münze, wenn sich 3 Plättchen im Markt befinden und 0 Münzen, wenn sich 2 Plättchen im Markt befinden. Füllt den Markt sofort wieder auf, wenn sich nur noch 1 Plättchen darin befindet. Kann der Markt nicht mehr aufgefüllt werden, wird das letzte Plättchen aus dem Spiel entfernt.

Longji und Yuhuan

Longji und Yuhuan 2 Spieler

Longji und Yuhuan 3/4 Spieler

Plättchen

Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel.

Dekorationen

Entfernt Fische und Vögel aus dem Spiel. Fügt Schmetterling, Ente, Sancai-Vase, Bonsai und Seerose hinzu.

Charaktere

Entfernt Kind, Dichterin und Beamter aus dem Spiel.
Fügt Adliger, Prinzessin, Abgesandter, Gelehrte, Musikerin, Tao-Priester, Geomant und Gärtner hinzu.

Landschaften

Wie auf der letzten Seite angegeben.

Laternen

Benutzt nur die folgenden 2 Laternen:

Sonderregeln

Alle Charaktere nehmen 1 Münze für jedes Tiersymbol in Blickrichtung. Kaiser und Kaiserin nehmen jeweils 3 Münzen, wenn sie sich gegenseitig in Blickrichtung befinden.
In diesem Fall verliert die Kaiserin keine Münzen für den Kaiser in Blickrichtung.

Szenarioerstellung

Plättchen

Benutzt immer zwischen 14 und 17 Plättchen jedes Typs, je nach Spiellänge.

Dekorationen

Pavillons, Brücken und Bäume dürfen nicht aus dem Spiel entfernt werden. Die folgenden Dekorationen müssen entweder alle entfernt oder hinzugefügt werden:

- Sancai-Vase, Bonsai und Seerose & Tao-Priester.
- Pfingstrosen und Lotus & Kaiser, Kaiserin und Dame.
- Vögel und Fische & Kind.

Ente und Schmetterling können beliebig entfernt und hinzugefügt werden.

Charaktere

Die folgenden Charaktere müssen sich immer im Spiel befinden: Schwerttänzerin, Mönch und Architekt. Entweder der Händler oder der Abgesandte. Entweder das Kind oder die Gelehrte. Die Gesamtzahl der Charaktere sollte ungefähr 16 betragen.

Laternen

Benutzt 4 Laternen, wenn sich der Schmetterling im Spiel befindet. Wenn ihr mit allen Charakteren spielen wollt, benutzt die Laterne, mit der ihr einen Charakter oder Landschaft suchen dürft. Der Geomant und der Beamte geben euch eine gute Kontrolle über die Plättchen, dadurch könnt ihr auf die Laterne verzichten, mit der ihr 5 Gartenplättchen zieht.

Landschaften

Benutzt alle Landschaftstafeln nach Belieben.

Landschaftsmarker

Die Marker bestimmen zusammen mit den Gartenplättchen die Länge des Spiels, und wie weit ihr auf eurem Spielertableau kommt. Wenn ihr einen eigenen Aufbau plant, versucht einen gleichen Abstand zwischen den Landschaftsmarkern zu erreichen und für eine gewisse Symmetrie zu sorgen. Entfernt die Marker nicht zu weit von der Spielfeldmitte, besonders beim Spiel zu zweit.

Charakterübersicht

BOTSCHAFTER

Charakterfähigkeit: Benutze beliebige Landschaftsmarker, um eine Laterne bereitzumachen.
Bevorzugter Anblick: Nimm 3 Münzen für jede Spielfeldkante mit mindestens 1 Dorfsymbol auf den Landschaftstafeln.

GÄRTNER

Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 1 Münze, wenn du einen Baum platzierst.
Bevorzugter Anblick: Nimm jedes Mal 2 Münzen für jede Dekoration in Blickrichtung (maximal 10 Münzen).

GEOMANT

Charakterfähigkeit: Während deines Zuges darfst du die obersten 2 Karten des Dekorationskartenstapels oder 2 verdeckte Gartenplättchen von einem Stapel ziehen. Entscheide dich, eins oder beide davon zu benutzen, anstatt eine normale Aktion auszuführen. Lege die unbenutzte Karte bzw. das unbenutzte Plättchen zurück auf den Stapel.
Bevorzugter Anblick: Nimm 2/5/8 Münzen für 1/2/3 unterschiedliche Geländearten in Blickrichtung des Geomanten.

GELEHRTE

Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 1 Münze, wenn du eine Dekoration platzierst, die du noch nicht in diesem Spiel platziert hast.
Bevorzugter Anblick: Nimm dir 3 Münzen für jede Spielfeldkante mit mindestens 1 Tiersymbol auf den Landschaftstafeln.

MUSIKERIN

Charakterfähigkeit: Jedes Mal, wenn durch ein angelegtes Plättchen 2 Wege angrenzen, erhältst du 2 Münzen und darfst einen deiner Geländemarker ein Feld weiter bewegen.
Bevorzugter Anblick: Nimm dir 3 Münzen für jeden Charakter in Blickrichtung der Musikerin.

ADLIGER

Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 2 Münzen, wenn du ein Gartenplättchen mit einer Mauer platzierst.
Bevorzugter Anblick: Nimm 2 Münzen für jedes unterschiedliche Symbol auf den Landschaftstafeln in Blickrichtung.

TAO-PRIESTER

Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 3 Münzen, wenn du einen Bonsai, eine Seerose oder eine Sancai-Vase auf dem Spielfeld platzierst.
Bevorzugter Anblick: Nimm 12 Münzen. Gib jeweils 1 Münze für jedes unterschiedliche Symbol auf den Landschaftstafeln in Blickrichtung ab.

PRINZESSIN

Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 2 Münzen, wenn du eine Landschaftstafel mit 2 Symbolen darauf platzierst.
Bevorzugter Anblick: Nimm 4 Münzen für jedes Paar gleicher Symbole auf den Landschaftstafeln in Blickrichtung.

In alten chinesischen Geschichten sind Geister und übernatürliche Wesen das Erbe von verehrten Vorfahren. Geschichten über Dämonen, Medien oder Geisterjäger sind da nicht ungewöhnlich.

Ghost Stories bereichert das Spiel durch 4 zusätzliche Szenarien mit einer neuen Mechanik. Die neuen Charaktere und Plättchen sorgen für eine mysteriöse Atmosphäre und erhöhen dabei die Interaktion der teilnehmenden Personen. Die neuen Palastplättchen ermöglichen eine neue Strategie für den Sieg.

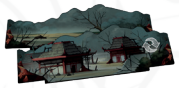
Benutzt die neuen Elemente zu eurem Vorteil und ehrt die 4 mythologischen Wesen, um am Spielende zusätzliche Punkte zu erhalten.

Tang Garden
Ghost Stories

• Spielmaterial •

20 Gartenplättchen

2 große Landschaftstafeln



2 kleine Landschaftstafeln

5 Dekorationskarten in 5 Sprachen

3 Dekorationen

4 Tiergeisttableaus

4 Charakterminiaturen

4 Charakterkarten in 5 Sprachen

1 Fuchsgeistmarker

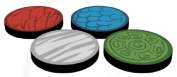
1 metallener Ingenieursmarker

8 kleine Landschaftmarker

8 große Landschaftsmarker

1 Beutel

24 Laternenmarker



4 Tiergeistmarker

4 Solo-Laternenmarker

• Dekorationskarten •

Symbolerklärung der Dekorationskarten

Am Ende des Spiels werden die durch die Symbole auf den Dekorationskarten angezeigten Punkte gewertet.

Katze
Lege die Katze am Spielende auf eine deiner Charakterkarten, um die Effekte des Dämons zu ignorieren.

Nimm 1 Münze.

Spektralbaum
Dekorationen in Blickrichtung eines Charakters werden nicht gewertet, wenn sie sich auf den 8 Feldern um den Spektralbaum befinden.
Anmerkung: Der Spektralbaum zählt als Baum für die Wertung am Spielende.

• Besondere Gartenplättchen •

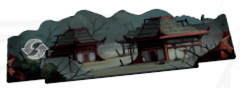
Verfluchter Tempel: Die Kanten müssen nicht mit angrenzenden Plättchen übereinstimmen. Zusätzlich umschließen die Kanten des verfluchten Tempels das angrenzende Gelände. Nimm dir für jeden angrenzenden Weg 1 Münze und bewege 1 beliebigen Geländemarker auf deinem Tableau um 1 Feld.

• Landschaftstafeln •

Vor dem Spielaufbau:

• Fügt für jedes Szenario die 4 zusätzlichen Landschaftstafeln hinzu

Phönix
Das Phönixsymbol auf der Landschaft zählt wie ein beliebiges Symbol und ihr nehmt dafür Münzen, als ob es das Symbol des bevorzugten Anblicks eures Charakters wäre.



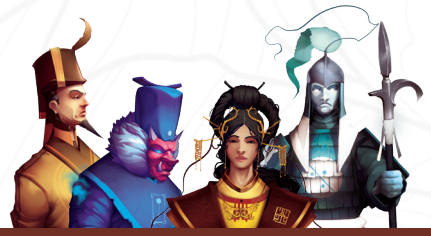
Geisterstadt
Ersetze eine bereits im Spiel befindliche Landschaftstafel durch die Geisterstadt. Entferne die ersetzte Tafel aus dem Spiel.

Einöde
Diese Landschaftstafel besitzt keine Symbole.

• Szenarien •

• Die folgenden Szenarien wurden ausgiebig getestet. Ihr könnt jedoch auch die Regeln beliebig kombinieren.

• Benutzt für euren eigenen Spielaufbau den Hinweis in dem Abschnitt "Szenarioerstellung".



Gartendämmerung

Plättchen

Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel.

Dekorationen

Fügt Schmetterling, Ente, Katze und Spektralbaum hinzu.

Charaktere

Fügt Prinzessin, Geomant, Dämon und Soldat hinzu.

Landschaften

Benutzt die Regeln aus dem Grundspiel.

Laternen

Alle Laternen sind zu Beginn des Spiels nicht aktiv.

Ungebetener Gast

Plättchen

Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel. Platziert eine der beiden Katzenfiguren auf das unbelegte Charakterfeld. Entfernt die andere Katze aus dem Spiel.

Dekorationen

Fügt Sancai-Vase, Bonsai, Seerose und Spektralbaum hinzu.

Charaktere

Fügt Abgesandter, Tao-Priester, Fuchsgeist und Soldat hinzu.

Landschaften

Benutzt die Regeln aus dem Grundspiel.

Laternen

Benutzt alle 4 Laternen aus dem Grundspiel.

Die „Charakter versetzen"-Laterne darf ebenfalls die Katze versetzen (aber die 2 Münzen nehmt ihr dafür nicht).

Sonderregeln

Ihr könnt die Katze nach eurer Pflichtaktion auf ein neues verfügbares Charakterfeld versetzen. Ihr nehmt dafür 2 Münzen. Um die Katze zu versetzen, muss sich auf dem zuletzt platzierten Gartenplättchen oder der zuletzt platzierten Dekoration (Brücke oder Pavillon) ein freies Feld befinden.
Die Katze kann nur in einer geraden Linie von ihrer aktuellen Position aus versetzt werden.
Das Feld, das die Katze belegt, darf nicht von einem anderen Charakter belegt werden.

Der verfluchte Tempel

Plättchen

Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel. Der verfluchte Tempel muss sich unter den Tao-Plättchen befinden.

Dekorationen

Fügt Katze und Spektralbaum hinzu.

Charaktere

Fügt Fuchsgeist, Soldat, Dämon und Medium hinzu.

Landschaften

Benutzt die Regeln aus dem Grundspiel.

Laternen

Benutzt alle 4 Laternen aus dem Grundspiel.

Sonderregeln

Ihr könnt auch verdeckte Gartenplättchen auswählen. Ein verdeckt aufgenommenes Gartenplättchen muss im Garten platziert werden. Ist dies nicht möglich, entfernt das Plättchen aus dem Spiel und beendet den Zug. Sobald das Medium gewählt wird, mischt die verbliebenen Charakterkarten außer den Geistcharakteren in derAuslage, sodass sich alle übrigen Geistcharaktere auf dem Nachziehstapel befinden. Füllt die Auslage wieder auf.

Endwertung

Bei der Wertung nehmt ihr 2 Münzen für jeden eigenen Geistcharakter, der sich auf einem der 8 Felder um den verfluchten Tempel befindet.

Kaiserlicher Palast

Plättchen

Zieht 13 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel. Fügt die 4 Palastplättchen jedes Typs hinzu, sodass jeder Stapel aus 17 Plättchen besteht. Mischt jeden Stapel. Legt die Tiergeisttableaus um das Spielfeld. Legt das Tableau des azurblauen Drachengeistes vor die Person mit dem Startmarker. Diese Richtung ist Osten, wo die Sonne aufgeht. Die restlichen Tableaus werden im Uhrzeigersinn wie folgt ausgelegt: Der zinnoberrote Vogel (Süden), der weiße Tiger (Westen), die grüne Schildkröte (Norden). Platziert alle Tiergeistmarker auf dem ersten Feld des entsprechenden Tableaus.

Dekorationen

Fügt Katze und Spektralbaum hinzu.

Charaktere

Fügt Fuchsgeist, Soldat, Dämon und Medium hinzu.

Landschaften

Benutzt die Regeln aus dem Grundspiel.

Laternen

Benutzt die folgenden 4 Laternen:

Sonderregeln

Wenn ein Palastplättchen aufgedeckt wird, habt ihr 2 Möglichkeiten:

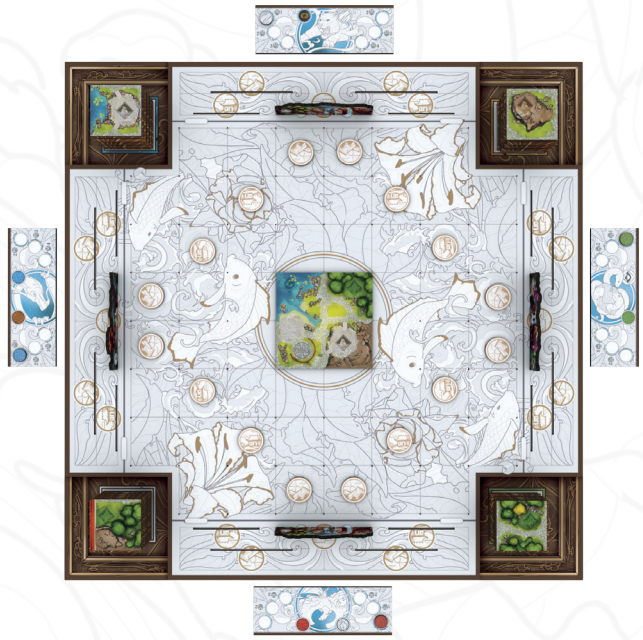
1. Wählt 1 Palastplättchen, um den Palast zu bauen, und rückt den Marker des abgebildeten Tiergeistes um 1 Feld weiter. Legt das Plättchen vor euch hin. Weitere Palastplättchen müssen im Verlauf des Spiels passend angelegt werden. Jeder darf maximal 4 Palastplättchen besitzen, die in einem 2x2-Raster platziert werden.
WICHTIG: Wenn ein Tiergeistmarker 1 Feld weiterrücken muss, sich jedoch schon auf dem letzten Feld befindet, wird er aus dem Spiel entfernt und seine Fähigkeiten werden ignoriert.

2. Entfernt das Palastplättchen vom Stapel und wählt einen der beiden zu diesem Stapel benachbarten Tiergeister. Bewegt den gewählten Tiergeistmarker 1 Feld weiter. Nimm 1 Münze. Nachdem ein Palastplättchen ausgewählt oder entfernt wurde, dürfen noch 3 Landschaftsmarker (4 Landschaftsmarker beim Spiel zu zweit) ausgegeben werden, um einen beliebigen Tiergeistmarker 1 Feld weiter zu bewegen.

Endwertung

Abhängig von dem Feld, auf dem sich der jeweilige Marker befindet, nehmt ihr zusätzliche Münzen bei der Wertung. Der azurblaue Drache multipliziert die Holzsymbole auf eurem Palast, der weiße Tiger multipliziert die Goldsymbole auf eurem Palast, der zinnoberrote Vogel multipliziert die verbleibenden ungenutzten Laternen und die grüne Schildkröte multipliziert die Brückensymbole auf den Dekorationskarten.

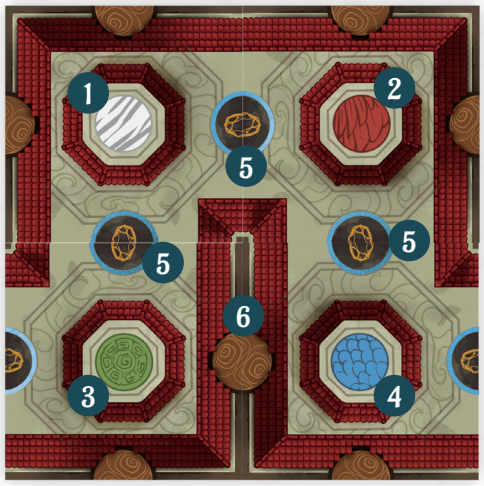
Kaiserlicher Palast: Spielaufbau



Kaiserlicher Palast: Vollständiger Palast

(4 Palastplättchen)

1. Symbol: Weißer Tiger
2. Symbol: Zinnoberroter Vogel
3. Symbol: Grüne Schildkröte
4. Symbol: Azurblauer Drache
5. Vollständiges Goldsymbol
6. Vollständiges Holzsymbol



Kaiserlicher Palast: Leiste des zinnoberroten Vogels

1. Der zinnoberrote Vogel bringt zusätzliche Punkte für unbenutzte Laternen.
2. Tiergeistsymbol
3. Tiergeistmarker
4. Am Spielende ist jede unbenutzte Laterne 2 Punkte wert.

Szenarioerstellung

Plättchen

Benutzt immer zwischen 14 und 17 Plättchen jedes Typs bzw. 16 bis 17 Plättchen, wenn ihr mit den Palastplättchen spielen wollt. Die Tiergeisttableaus müssen sich im Spiel befinden. Der verfluchte Tempel kann, muss aber nicht Teil des Spiels sein.

Charaktere und Dekorationen

Spielt immer mit dem Soldaten. Katze und Dämon können nur gemeinsam Teil des Spiels sein oder nicht verwendet werden. Medium, Fuchsgeist und Spektralbaum dürfen beliebig hinzugefügt werden, je nachdem, wie viel Interaktion ihr wollt.

Laternen

Spielt mit allen 4 Laternen, wenn sich das Medium und/oder der Dämon im Spiel befinden, besonders, wenn ihr mit den Palastplättchen spielt. Folgende Laternen bringen viel Interaktion ins Spiel:

Landschaften

Benutzt alle Landschaftsplättchen dieser Erweiterung. Entfernt die Geisterstadt, wenn ihr direkte Interaktionen nicht mögt.

Geistcharaktere

DÄMON
Charakterfähigkeit: Möchte eine Person eine benutzte Laterne bereitmachen, so muss sie dir 1 Münze geben. Ist dies nicht möglich, kann die Laterne nicht bereitgemacht werden. Wird der Schmetterling eingesetzt, wird diese Charakterfähigkeit ignoriert.
Bevorzugter Anblick: Nimm 6 Münzen. Wenn der Dämon den Garten befällt, verlieren alle 1 Münze für jeden eigenen Charakter bzw. 3 Münzen für jeden eigenen Charakter in Blickrichtung zum Dämon, außer sie besitzen eine Katze.

FUCHSGEIST
Charakterfähigkeit: Der Fuchsgeistmarker darf auf einem Feld mit einem beliebigen Charakter platziert werden. Er übernimmt die Fähigkeiten und den bevorzugten Anblick dieses Charakters.

MEDIUM
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal (auch bei dir selbst) 1 Münze, wenn eine Fähigkeit einer Laterne benutzt wird.
Bevorzugter Anblick: Nimm 8 Münzen. Alle verlieren jeweils 1 Münze für jeden eigenen Charakter auf einem der 8 benachbarten Felder zum Medium.

SOLDAT
Charakterfähigkeit: Einmal pro Zug darfst du 1 Münze abgeben, um eine Dekoration vom Spielfeld aus dem Spiel zu entfernen, ohne die Wertung der Person anzupassen, welche die Dekoration platziert hat. Dekorationen mit Charakteren darauf können nicht entfernt werden.
Bevorzugter Anblick: Nimm 3 Münzen, wenn sich kein Mauersymbol auf der sichtbaren Landschaft befindet. Nimm 7 Münzen, wenn sich mindestens 1 Mauersymbol auf der sichtbaren Landschaft befindet.

Weiteres Spielmaterial

Aprikose

Die Aprikose darf zu den Charakteren des Grundspiels sowie zu allen Szenarien hinzugefügt werden.

Aprikose
Am Spielende zählt die Aprikose als zusätzlicher Baum für die Sets. Kein Set darf aus mehr als 5 Bäumen bestehen. Wenn du 6 unterschiedliche Bäume besitzt, zählt der 6. Baum zum nächsten Set.

Schwan

Der Schwan darf zu den Charakteren des Grundspiels sowie zu allen Szenarien der Erweiterungen *Golden Age* und *Ghost Stories* hinzugefügt werden.

Schwan
Am Spielende zählt der Schwan als Dekoration deiner Wahl.
Befinden sich mehrere Schwäne im Spiel, werden Effekte in Zugreihenfolge ausgeführt.

Wanderer

Der Wanderer darf zu den Charakteren des Grundspiels sowie zu allen Szenarien der Erweiterungen *Golden Age* und *Ghost Stories* hinzugefügt werden.

Charakterfähigkeit: Einmal pro Zug darfst du 1 deiner Geländemarker um 1 Feld zurückbewegen und dafür 1 anderen Geländemarker um 1 Feld weiterbewegen. Der Wanderer kann nicht eingesetzt werden, wenn der Geländemarker auf ein Bonusfeld zurückbewegt werden würde.
Bevorzugter Anblick: Nimm 1 Münze für jede Dekoration in Blickrichtung des Wanderers. Seine Blickrichtung erstreckt sich in alle 4 Richtungen!

Kräuterkundige

Die Kräuterkundige darf zu den Charakteren des Grundspiels und allen Szenarien der Erweiterung *Golden Age* hinzugefügt werden. Alle 3 Tempel müssen sich bei den.

Charakterfähigkeit: Einmal pro Zug darfst du 1 deiner 3 Kräutermarker auf eine im Spiel befindliche Charakterkarte oder eine Charakterkarte in der Reserve legen, um deren Fähigkeit bis zum Ende des Zuges einzusetzen. Du darfst einen Zug aussetzen, um die eingesetzten Marker einzusammeln. Wenn ein Kräutermarker nicht eingesammelt wird, bleibt er bis zum Spielende auf der Karte liegen.
Bevorzugter Anblick: Nimm dir 5 Münzen für jedes Gartenplättchen mit Tempel in Blickrichtung der Kräuterkundigen.

Szenarien

Kräuterkundige

Plättchen

Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Alle 3 Tempelplättchen müssen sich unter den Tao-Plättchen befinden.

Dekorationen

Fügt alle Dekorationen aus dem Grundspiel sowie der Erweiterung *Golden Age* hinzu.

Charaktere

Entfernt den Händler aus dem Spiel. Fügt Kräuterkundige, Gärtner, Prinzessin, Musikerin, Tao-Priester und Botschafter hinzu.

Landschaften

Benutzt die Regeln aus dem Grundspiel.

Laternen

Benutzt die folgenden 4 Laternen:

Sonderregeln

Wenn die Gartenplättchen auf den Stapeln auf die offene Seite gedreht werden, lege jeweils 1 Münze neben jeden Stapel. Es dürfen sich mehrere Münzen neben jedem Stapel befinden. Sobald jemand 1 Plättchen vom Stapel nimmt, dürfen alle daneben liegenden Münzen ebenfalls genommen werden. Wenn du Dekorationskarten ziehst, ziehe immer 1 zusätzliche Karte (3 Karten und 1 weitere Karte für jedes verdeckte Gartenplättchen auf den Stapeln).

Endwertung

Alle Charaktere im Garten erhalten 2 zusätzliche Münzen, wenn sich mindestens 4 Dekorationen in Blickrichtung befinden. Nimm dir 1 Münze für jeden Kräutermarker auf deinen Charakterkarten.

In der Erweiterung Tang Garden: Seasons erleben die Spieler eine Reihe neuer Szenarien, die dem Grundspiel entscheidende Änderungen hinzufügen. Die Spieler können kooperativ gemeinsam siegen oder verlieren, im Wettbewerb möglichst viele fallende Blätter sammeln oder sogar schöne Pagoden in den Gärten bauen. Jedes Szenario liefert neue Komponenten und Mechaniken, die den Spielern völlig neue Erfahrungen bieten, während sie zusammen den Kaiserlichen Garten erschaffen.

Die meisten Komponenten dieser Erweiterung können in allen Szenarien verwendet werden. Am Ende dieses Regelhefts ist eine Auflistung, wie sie benutzt werden können. Wir raten dazu, diese empfohlenen Szenarien zu verwenden, ehe man die zahlreichen neuen Kombinationsmöglichkeiten ausprobiert.

Tang Garden seasons

Sommer Szenario

Überblick

Der Kaiser und die Dame haben klare Vorstellungen davon, wie dieser Gartenbereich gestaltet werden soll. Alle Architekten sind angewiesen, zusammenzuarbeiten, um die Wünsche vollständig umzusetzen. Bei diesem Szenario müssen alle Spieler kooperieren, denn sie gewinnen oder verlieren das Spiel gemeinsam. Kaiser und Dame haben zwei Aufseher, die alle Geländeerweiterungen des Gartens überwachen. Die Spieler müssen also vorausplanen, um diese bestmöglich zu beeinflussen, damit die vielen Sonderwünsche erfüllt werden. Sie müssen den Fortschritt genau im Auge behalten, und wenn sie die Entscheidungen des Architekten zu oft ablehnen, werden alle Architekten in ihrer Funktion ersetzt und das Spiel ist verloren!

Dieses Szenario kann auch solo gespielt werden. Die nötigen Änderungen werden in dieser Farbe angezeigt.

Farbige Sockel

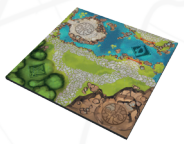
Es wird empfohlen, zu Beginn des Spiels alle farbigen Sockel von den Miniaturen zu entfernen, jeder Spieler sollte sich beim Aufbau ein Set von Sockeln in seiner Farbe nehmen. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Miniatur erhält, befestigt er unten einen Sockel seiner Farbe daran. Auf den Sockeln ist ein Pfeil, der die Richtung anzeigt, in die die Miniatur blickt, wenn sie in den Garten gestellt wird.

Farblose Fliegende-Laternen-Sockel

Befestigt an jedem Fliegende-Laterne-Marker unten einen transparenten Sockel, bevor ihr zum ersten Mal damit spielt.

Spielmaterial

12 - Auftragsplättchen


1 - Sommer-Startplättchen

1 Charakterminiatur Schauspielerin

1 - Charakterkarte Schauspielerin

2 - Aufsehermarker

8 - Auftragsmarker

4 - Laternenmarker: Kombo-Aktion (einer je Spieler)

4 - Szenario-Spielerhilfen

4 - Bewilligungsplättchen

6 - Aussichtspunkt-Dekorationsmarker

9 - Aussichtspunkt-Dekorationskarten

1 - Laternenmarker: Charakter-Ort vernachlässigen

Aufbau

Führt den Aufbau wie im Grundspiel durch und fügt die nachfolgenden Schritte hinzu:

1. Das Startplättchen aus dem Grundspiel wird nicht gebraucht, legt dafür das Sommer-Startplättchen in beliebiger Ausrichtung in die Mitte des Spielplans.

1.1 Stellt die Aufsehermarker auf das Startplättchen, je einen auf die verfügbaren Charakter-Orte.

5. Legt alle Pavillon-Miniaturen und -Karten in die Schachtel. Dann legt die 6 Aussichtspunkt-Dekorationsmarker zu den anderen Dekorationen und fügt die 9 Aussichtspunkt-Dekorationskarten zum Dekorationskartenstapel hinzu.

Es dürfen keine anderen Dekorationskarten jeglicher Art zum Dekorationskartenstapel hinzugefügt werden.

6. Alle Spieler ersetzen den Laternenmarker **Charakter bewegen**[02] durch den **Laternenmarker07 Kombo-Aktion**.

6.1 Jeder Spieler erhält eine Szenario-Spielerhilfe.

Solo: Es wird nur ein Spielertableau und ein Spielerbereich eingerichtet. Alle anderen Spielerkomponenten kommen in die Schachtel.

Entfernt diese 2 Laternenmarker vom Spielertableau: **Doppelte Dekoration**[01] und **Doppelte Plättchenplatzierung**[03]**.**

7. Sucht die Charakterkarten für Kaiser und Dame heraus und legt sie offen auf den Tisch. Mischt den Charakter Schauspielerin mit den anderen Charakteren zu einem Stapel und legt den entsprechenden Laternenmarker (**Charakter-Ort vernachlässigen**[06]) zur Charakterauslage.

7.1 Legt die 2 gezogenen Charakterkarten offen neben Kaiser und Dame, sodass dort 4 Karten zu sehen sind.

9. Legt die Landschaftstafeln immer gemäß dem Aufbau für 3 und 4 Spieler aus.

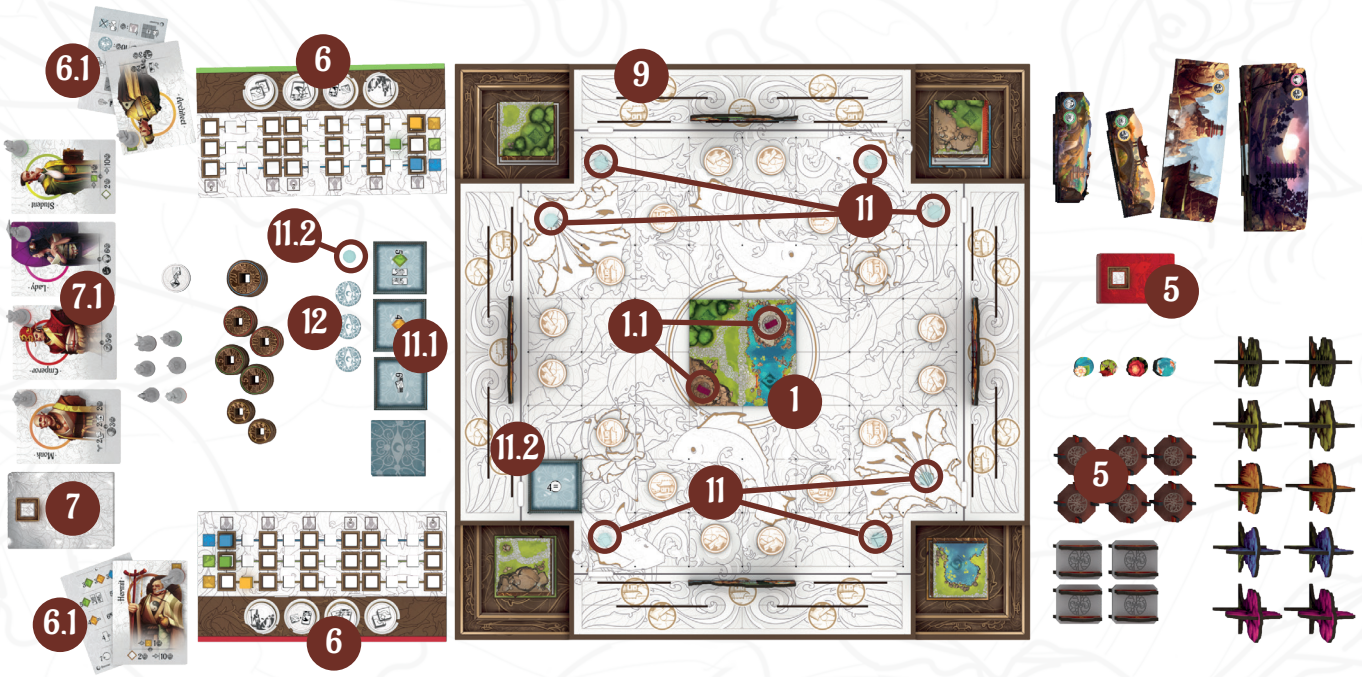
11. Platziert die Auftragsmarker so, dass je einer auf jedem Quadrat in den Ecken des Gartenbereichs liegt.

11.1 Mischt die Auftragsplättchen und legt die obersten 3 offen neben den Stapel, um die Auftragsauslage zu bilden.

11.2 Die Spieler ziehen ein weiteres Auftragsplättchen und entscheiden gemeinsam, wo es platziert wird, indem sie einen den Auftragsmarker durch das Plättchen ersetzen. Legt den Auftragsmarker neben die Auftragsauslage.

12. Wählt einen der folgenden Schwierigkeitsgrade und legt die angegebene Zahl an Bewilligungsplättchen mit dem Augensymbol nach oben bereit.

Einfach - 4 Bewilligungsplättchen
Normal - 3 Bewilligungsplättchen
Schwer - 2 Bewilligungsplättchen



Spielablauf

Die Spieler sind wie beim Grundspiel im Uhrzeigersinn am Zug. Der Hauptunterschied ist, dass alle während der Züge diskutieren und zusammenarbeiten können, denn man gewinnt oder verliert gemeinsam. Es gibt neue Einschränkungen für das Platzieren von Gartenplättchen, doch es gibt auch neue optionale Aktionen, mit deren Hilfe die Wünsche von Kaiser und Dame erfüllt werden können.

Trotz Diskussion und Zusammenarbeit entscheidet der jeweils aktive Spieler über seinen Zug. Die ausgegebenen Münzen müssen alle aus seinem Vorrat stammen.

Gartenbau & Aufseher

Immer wenn ein Spieler ein neues Gartenplättchen auf das Brett legt, muss es rechtwinklig oder diagonal an mindestens 1 Aufseher angrenzen.

Gartenplättchen dürfen **nie** auf Auftragsplättchen oder -marker gelegt werden.

Für das Auslegen von Plättchen gilt, dass Auftragsplättchen Mauern an allen Seiten haben.

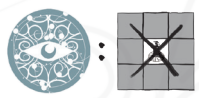
Neue optionale Aktionen

Den Spielern stehen 6 neue optionale Aktionen zur Verfügung. Einige davon führen zu Ablehnung, was ein Bewilligungsplättchen verbraucht. In diesem Fall wählt ihr ein Bewilligungsplättchen mit Augensymbol und dreht es um. Nutzt diese Ablehnungsaktionen mit Bedacht, denn sie wirken den Wünschen von Kaiser und Dame entgegen. Bei zu viel Ablehnung verlieren alle Spieler die Partie.

Aufseher bewegen

Verbraucht ein Bewilligungsplättchen, um einen Aufsehermarker auf einen beliebigen freien Charakter-Ort im Garten (auf Plättchen, Brücken, Aussichtspunkten oder Pavillons) zu ziehen.

Aufseher ignorieren



Verbraucht beim Legen eines Gartenplättchens ein Bewilligungsplättchen, um die Einschränkung des Aufsehers zu ignorieren. Das Gartenplättchen darf rechtwinklig benachbart an das Startplättchen oder jedes andere Gartenplättchen im Garten angelegt werden.

Auftragsplättchen tauschen

Verbraucht ein Bewilligungsplättchen, um ein unerfülltes Auftragsplättchen auf dem Brett gegen eines von der Auftragsauslage zu tauschen.

Auftragsplättchen legen

10 :

Der aktive Spieler darf 10 eigene Münzen ausgeben, um ein beliebiges offenes Auftragsplättchen von der Auslage zu nehmen und es an einen Ort auf dem Brett legen, wo sich ein Auftragsmarker befindet. Entfernt den Auftragsmarker und legt ihn zur Auftragsauslage. Füllt dann die Auftragsauslage mit einem neuen Plättchen auf, sodass dort 3 offene Plättchen liegen.

Solo: Diese Aktion kostet 15 Münzen statt 10.

Bewilligungsplättchen auffrischen

10 :

Der aktive Spieler darf 10 eigene Münzen ausgeben, um ein verbrauchtes Bewilligungsplättchen aufzufrischen. Dreht das Plättchen um, sodass das Augensymbol oben liegt.

Solo: Diese Aktion kostet 15 Münzen statt 10.

Auftragsplättchen erfüllen

:

Der aktive Spieler darf jedes beliebige Auftragsplättchen erfüllen, das derzeit auf dem Spielfeld liegt und auf dem kein Auftragsmarker liegt.

Um das Auftragsplättchen zu erfüllen, muss die aufgedruckte Bedingung erfüllt werden. Es gibt zwei verschiedene Arten von Bedingungen: Quadrant und Landschaft.

Sind die Bedingungen eines Auftragsplättchens erfüllt, legt einen Auftragsmarker darauf, um dies anzuzeigen. Jedes Auftragsplättchen kann nur 1 Auftragsmarker erhalten, es kann also genau einmal erfüllt werden. Anschließend frischt ihr ein Bewilligungsplättchen auf, falls möglich.

QUADRANTBEDINGUNGEN

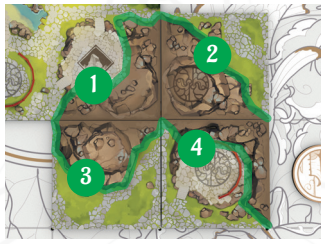
Jede Quadrantbedingung zeigt mindestens ein Symbol, das mindestens in der gezeigten Anzahl im selben Quadranten des Spielfelds vorhanden sein muss wie das Auftragsplättchen.

3 Grünflächen, 3 Felsen und 3 Wasser auf Gartenplättchen.

5 Grünflächen auf Gartenplättchen, 1 Fisch-Dekoration und 1 Vogel-Dekoration.

5 Wasser auf Gartenplättchen, 1 Pfingtsrosen-Dekoration und 1 Lotus-Dekoration.

4 Felsen auf Gartenplättchen als verbundene Gruppe, in der jeder zu mindestens einem anderen benachbart ist. Diese Felsen müssen nicht in einem umschlossenen Gelände liegen.



3 platzierte Charaktere.

3 Pavillon-Dekorationen.

6 Plättchen mit Mauern. uftragsplättchen, die auf dem Quadranten gefunden wurden, gelten für diese Anforderung ebenfalls als Mauern.

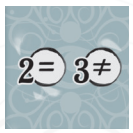
4 verschiedene Dekorationen.

4 Bäume beliebiger Art.

LANDSCHAFTSBEDINGUNGEN

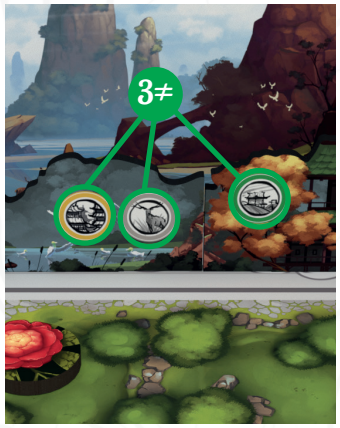
Jede Landschaftsbedingung zeigt ein Symbol oder mehrere, die mindestens in der angegebenen Anzahl auf Landschaftsplättchen vorhanden sein müssen, welche in dem Landschaftsgebiet liegen, das dem Auftragsplättchen am nächsten ist.

7 Symbole oder mehr, beliebige Art.



2 oder mehr identische Symbole und 3 oder mehr identische Symbole.

4 oder mehr identische Symbole.



Den Garten dekorieren

So wie im Grundspiel erhalten in diesem Szenario die Spieler Dekorationskarten und platzieren Dekorationsmarker, aber ihr Zweck ist ein anderer. Anstatt Münzen zu bekommen, verwenden die Spieler ausgelegte Dekorationsmarker nur, um Bedingungen von Auftragsplättchen zu erfüllen, auf Leisten voranzukommen und Möglichkeiten für neue Charakter-Orte im Garten zu schaffen. Hat ein Spieler also einmal eine Dekorationskarte eingesetzt, um einen neuen Dekorationsmarker im Garden zu platzieren, kann er die Karte abwerfen, da sie keinen Effekt mehr hat. **Dekorationskarten verschaffen den Spielern keine Münzen.**

:

Wenn bei einer Aktion “Dekorationskarte platzieren” keine der gezogenen Dekorationskarten es erlaubt, einen Dekorationsmarker auf das Spielfeld zu legen, wirft man alle gezogenen Dekorationskarten ab und verbraucht ein Bewilligungsplättchen.

Solo: Ist der Fortschrittsmarker des Spielers ganz rechts, erhält er für den Rest des Spiels 1 Münze für jeden weiteren Fortschritt auf dieser Leiste.

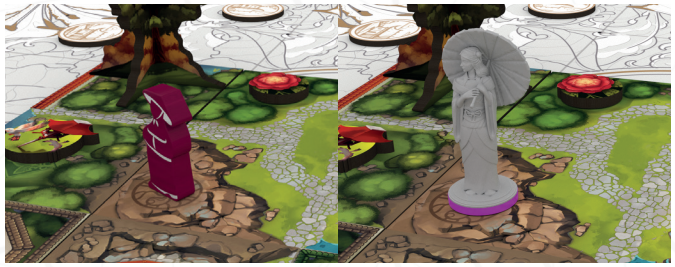
Charaktere beeinflussen

:

So wie im Grundspiel beeinflussen die Spieler in diesem Szenario Charaktere, aber das Timing für ihre Wertung ist anders. Sobald eine Charakterminiatur in den Garten gestellt wird, erhält der aktive Spieler **sofort** Münzen gemäß der Wertungsbedingungen auf der zugehörigen Charakterkarte. Diese kann dann abgeworfen werden, da sie keinen Effekt mehr hat.

KAISER UND DAME

Kaiser und Dame beginnen das Spiel, indem sie aus der Ferne den Gartenbau beobachten, doch sie können im weiteren Verlauf eine aktivere Rolle einnehmen. Ihre Charakterkarten liegen anfangs offen in der Auslage, die Spieler können sie so beeinflussen wie andere Charaktere, mit einer entscheidenden Ausnahme. Die Miniaturen von Kaiser und Dame müssen im Garten Aufsehermarker ersetzen, auch wenn das Plättchen belegt ist oder darauf kein Charakter-Ort ist. Der Aufsehermarker kommt aus dem Spiel und der Charakter verschafft dem aktiven Spieler sofort Münzen. Allerdings steht den Spielern nun ein Aufseher weniger zur Verfügung, an den sie Gartenplättchen anlegen können. Wurden sowohl Kaiser als auch Dame platziert, gibt es keine Aufseher mehr **und** alle weiteren Platzierungen von Gartenplättchen sind nur noch möglich, wenn die kostenlose Aktion **Aufseher ignorieren** eingesetzt wird.



Gewinnen und Verlieren

Das Spiel endet sofort, wenn eine von mehreren Bedingungen erfüllt ist.

Alle Spieler gewinnen

- Sobald auf dem Spielfeld 8 Auftragsmarker erfüllt wurden.

Alle Spieler verlieren

- Sobald ein Bewilligungsplättchen verbraucht werden müsste, aber keines mehr ein Augensymbol zeigt.
- Wenn der Dekorationskartenstapel **beim Zugende eines beliebigen Spielers** leer ist.

Herbst Szenario

Überblick

Der Herbst hat begonnen, die schönen bunten Blätter der Bäume ringsum fallen herab. Bei ihrer Arbeit im Garten fegen die Architekten diese Blätter auf und wollen die schönsten davon behalten.

In diesem Szenario sammeln die Spieler herabgefallene Blätter und treffen schwierige Entscheidungen darüber, wo sie sie platzieren. Jedes Blatt ist am Ende des Spiels mindestens eine Münze wert, jedoch erhöht sich ihr finaler Wert, wenn sie verschenkt werden. Auf diese Weise sind eigene zusammenpassende Blätter mehr Münzen wert, doch so erhöht sich auch der Wert der zusammenpassenden Blätter der Gegner. Darum ist höchste Aufmerksamkeit gefordert!

Spielmaterial

5 - Beutel

1 - Charakterminiatur Malerin

1 - Charakterkarte Malerin

8 - Dekorationskarten (4 Eisvogel und 4 Bambus)

4 - Laternenmarker: Ziehe 3 zusätzliche Dekorationskarten (1 je Spieler)

4 - Szenario Spielerhilfen

32 - Blattmarker (8 gelb, 8 rot, 8 blau, 8 grün)

4 - Rote Würfel

4 - Herbst-Spielertableaus

6 - Eisvogel-/Bambus-Dekorationsmarker

Aufbau

Führt den Aufbau wie im Grundspiel durch und fügt die nachfolgenden Schritte hinzu:

4. Mischt die 4 Eisvogel- und 4 Bambus-Dekorationskarten mit dem Rest zusammen.

5. Fügt die 6 Eisvogel-/Bambus-Dekorationsmarker mit den anderen Dekorationsmarkern zum Vorrat hinzu.

6. Jeder Spieler legt seinen Laternenmarker **Charakter bewegen**[02] zurück in die Schachtel und ersetzt ihn durch den Laternenmarker **Ziehe 3 zusätzliche Dekorationskarten**[05].

6.1 Jeder Spieler legt ein Herbst-Spielertableau direkt über sein Spielertableau. Jedes Herbst-Spielertableau hat identische und asymmetrische Seiten. Alle Spieler müssen den gleichen Seitentyp wählen und diese Seite offen vor sich legen. Dann legen sie einen roten Würfel auf die Stelle, die so viele Punkte zeigt, wie es Spieler gibt. Die Spieler erhalten keine Boni von den Stellen, an denen sie den roten Würfel platziert haben.

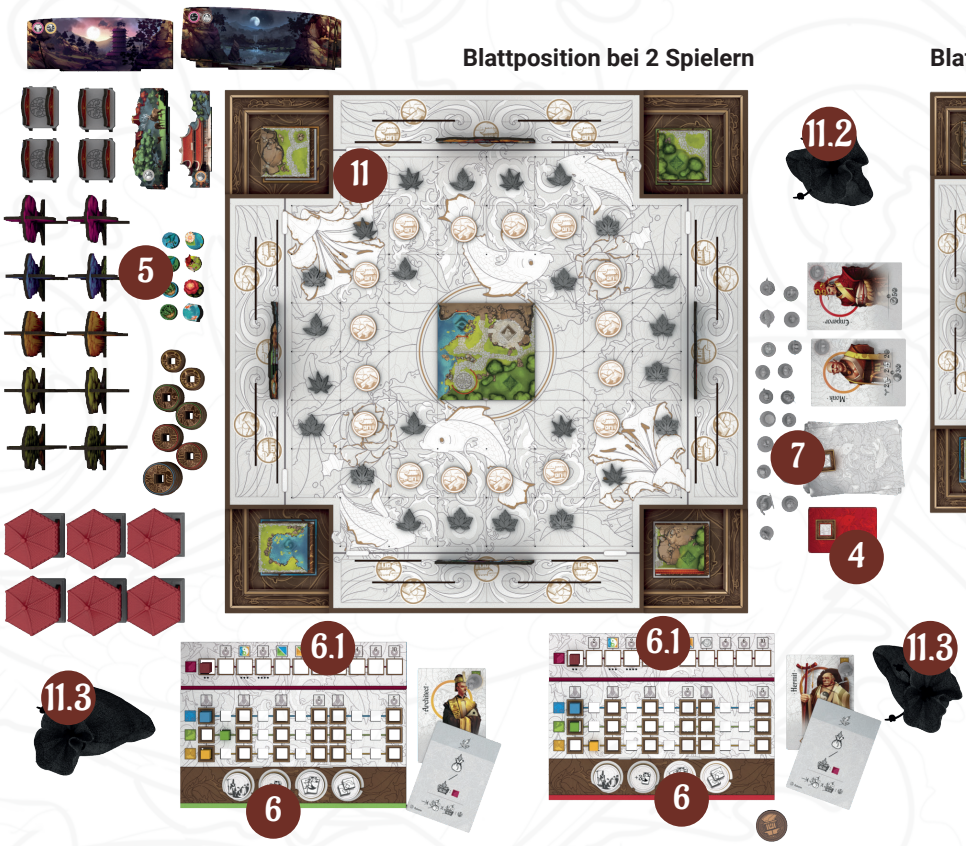
7. Mischt den Charakter der Malerin mit den anderen Charakteren zu einem Stapel zusammen.

11. Legt zwei Blattmarker jeder Farbe neben das Spielfeld. Legt die restlichen Blattmarker in einen Beutel, dieser wird von nun an als Geschenkebeutel bezeichnet.

11.1 Entfernt zufällige Blattmarker aus dem Geschenkebeutel und legt sie auf das Spielfeld, wobei ihr die unten abgebildeten Positionen beachtet. Der Geschenkebeutel sollte nach diesem Schritt leer sein.

11.2 Legt aus dem Stapel der beiseite gelegten Blattmarker von jeder Farbe 1 Blattmarker (insgesamt 4) in den Geschenkebeutel. Von den verbleibenden 4 Blattmarkern legt ihr je einen in verschiedene leere Beutel. Diese werden von nun an als Wertungsbeutel bezeichnet.

11.3 Jeder Spieler nimmt einen zufälligen Wertungsbeutel und legt ihn vor sich hin. Die Spieler dürfen jederzeit in ihren Wertungsbeutel schauen, aber in keinen anderen. Legt alle nicht genommenen Wertungsbeutel in die Schachtel, wobei die enthaltenen Blattmarker ungesehen bleiben sollen.



Herbst
Solo-Szenario

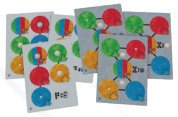
Überblick

Der Herbst hat begonnen, die schönen bunten Blätter der Bäume ringsum fallen herab. Ein Architekt hat den Auftrag, an dem Garten zu arbeiten. Er kehrt die Blätter zusammen und bewahrt die schönsten auf, um sie später zu bewundern. Der Architekt kämpft gegen die Zeit, denn er muss den Garten fertigstellen, bevor seine Ressourcen erschöpft sind.

Spielmaterial

32 - Blattmarker
(8 gelb, 8 rot,
8 blau, 8 grün)

28 - Tropfenmarker



6 x Sonnenuntergangskarten
(3 hell, 3 dunkel)

Spielablauf

Dieses Szenario fordert einen Spieler heraus, schnell den Garten zu errichten und gleichzeitig eine neue Aufgabe zu erfüllen. Dabei muss er bestimmte Blattmarker entfernen, um die besten Boni zu erhalten. Dekorationskarten werden aus dem Stapel entfernt, nachdem er mehrere Aktionen durchgeführt hat, und der Spieler verliert, sobald **die Dekorationskarten ausgehen** oder **ein beliebiger Gartenplättchenstapel leer ist**.

Gartenbau-Aktion & Blattmarker

Immer wenn der Spieler ein Gartenplättchen legt, muss er beide Blattmarker nehmen und aktivieren, die auf diesem Ort lagen.

Jeder genommene Blattmarker wird auf eine aufgedeckte Sonnenuntergangskarte gelegt, ein Marker auf die helle Karte und der andere auf die dunkle Karte. Die Blattmarker werden auf die farbigen Kreise gelegt, wobei die Farben nicht übereinstimmen müssen. Jeder farbige Kreis kann einen Blattmarker enthalten.

Der erste Blattmarker, der auf eine Sonnenuntergangskarte gelegt wird, kommt auf einen farbigen Kreis mit einem kleinen weißen Punkt in der Mitte.

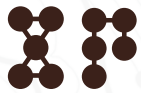
Alle nachfolgenden Blattmarker müssen auf farbige Kreise gelegt werden, die mit belegten farbigen Kreisen durch eine Linie verbunden sind.

Wenn ein Blattmarker auf einen farbigen Kreis mit Bonussymbol gelegt wird, erhält man diesen Bonus nur, wenn Blattmarker und Kreis dieselbe Farbe haben oder wenn der Kreis alle vier Farben zeigt.

Ist ein Bonussymbol von mehreren farbigen Kreisen umgeben, erhält man den Bonus nur, wenn alle umliegenden Kreise belegt sind und sie alle mit ihren Blattmarkern übereinstimmen.

Ziehe Dekorationskarten entsprechend der angegebenen Zahl, nimm 1 und wirf den Rest ab.

Platziere die angegebene Anzahl von Landschaftstafeln des angegebenen Typs.



Sobald alle fünf farbigen Kreise besetzt sind, erhält der Spieler den Abschlussbonus nur, wenn alle fünf gelegten Blattmarker mit den Kreisen übereinstimmen. Nach dem Erhalt des Bonus werden alle fünf Blattmarker zusammen mit der Sonnenuntergangskarte, auf der sie sich befanden, aus dem Spiel entfernt. In dem seltenen Fall, dass ein Spieler Blattmarker nimmt, aber keine weiteren Sonnenuntergangskarten hat, auf die er sie legen kann, werden die Blattmarker ohne Effekt aus dem Spiel entfernt.

Spielablauf

Blattmarker erhalten

Immer wenn ein Spieler ein Gartenplättchen auf einen Ort mit einem Blattmarker legt, sollte er es entfernen und dann sofort entscheiden, ob er es verschenken oder werten möchte.

Das Blatt verschenken

Legt den Blattmarker in den Geschenkebeutel, **ohne** die Blattmarker zu betrachten, die sich bereits darin befinden. Blattmarker im Geschenkebeutel wirken sich darauf aus, wie viele Münzen die gewerteten Blattmarker eines Spielers am Ende des Spiels wert sind.

Der Spieler bewegt seinen roten Würfel sofort ein Feld auf seinem Herbst-Spielertableau nach rechts und erhält den Bonus über dem neuen Feld. Wenn der rote Würfel bereits auf dem Feld ganz rechts steht, kann der Spieler trotzdem ein Blatt verschenken, aber er erhält keine weiteren Boni.

Das Blatt werten

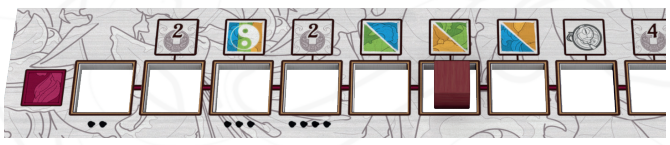
Legt den Blattmarker in den Wertungsbeutel des aktiven Spielers. Die Blattmarker in den Wertungsbeuteln sind am Ende des Spiels unterschiedlich viele Münzen wert, je nachdem, welche Blattmarker im Geschenkebeutel sind.

Blattwertung im Endspiel

Zusätzlich zu allen Wertungen des Grundspiels erhalten die Spieler Münzen für die Blattmarker, die sie in ihrem Wertungsbeutel haben. Jeder Spieler muss alle Blattmarker offenlegen, sie aus seinem Wertungsbeutel entfernen und dann dasselbe mit dem Geschenkebeutel tun.

Für jeden Blattmarker, den die Spieler haben, erhalten sie so viele Münzen, wie farblich passende Blattmarker im Geschenkebeutel waren.

Rot 2x4=8
Grün 1x3=3
Gelb 2x1=2
Blau 0x1=0
Total =13



Änderung Gartenplättchen auffrischen

Nachdem du die Stapel der Gartenplättchen aufgefrischt hast, ziehe so viele Dekorationskarten, wie Gartenplättchen umgedreht wurden, und entferne diese Karten aus dem Spiel.

Pavillon-Dekorationen platzieren

Immer wenn ein Gartenplättchen mit Pavillonsymbol gelegt wird, lege sofort einen Pavillon-Dekorationsmarker darauf.

Änderung Aktion Dekoration platzieren

Nachdem du eine Aktion **Dekoration platzieren** ausgeführt hast, entfernst du alle aufgedeckten Gartenplättchen in den Ecken des Spielfelds aus dem Spiel. Erneuere dann die Ecken mit 4 neuen Gartenplättchen. Entferne keine Dekorationskarten, wenn du diese Gartenplättchen umdrehst.

Änderung Charakter beeinflussen

Nachdem du eine Charakterkarte während einer Aktion **Charakter beeinflussen** ausgewählt hast, musst du eine der folgenden Aktionen durchführen:

- Wenn ein Laternenmarker benutzt wurde, um einen Charakter aus dem Kartenstapel zu nehmen, muss nichts weiter getan werden.
- Wurde ein aufgedeckter Charakter genommen, dann entferne den anderen aufgedeckten Charakter aus dem Spiel und ziehe 2 Charakterkarten vom Stapel nach. Lege sie offen neben das Spielfeld.
- Wenn der beeinflusste Charakter von oben aus dem Stapel genommen wurde, ziehst du die oberste Charakterkarte vom Stapel und entfernst sie aus dem Spiel, ohne sie anzusehen.

Änderung Charakter Händler

In diesem Szenario gibt es keinen Dekorationskarten-Abwurfstapel. Darum entfällt der Effekt des Händlers, bei dem eine Münze ausgegeben wird, um vom Abwurfstapel zu ziehen.

Endspiel-Auslöser & Wertung

Sobald einer der Endspiel-Auslöser eintritt, endet das Spiel sofort. Je nachdem, wie das Spiel endet, kann der Spieler Endspiel-Münzen normal werten oder sofort verlieren.

Bedingungen sofortige Niederlage

- Einer der vier Gartenplättchen-Stapel ist aufgebraucht.
- Der Dekorationskarten-Stapel ist aufgebraucht.

Wertungsbedingungen

Solange mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist, kann der Spieler fortfahren und Endspiel-Münzen erhalten:

- Alle Felder auf dem Spielfeld sind mit Gartenplättchen oder Tropfenmarkern belegt.
- Alle sechs Sonnenuntergangskarten wurden abgeschlossen.
- Wenn ein Würfel auf mindestens einer Elementleiste des Spielertableaus das letzte rechte Feld erreicht hat.

Wertungsbeurteilung

Wurden alle Endspiel-Münzen ausgewertet, verliert der Spieler entweder das Spiel oder er gewinnt und erhält den entsprechenden Titel:

- **Weniger als 85 Spiel verloren**
- **85 Königlicher Architekt**
- **100 Großmeisterlicher Architekt**
- **120 Kaiserlicher Architekt**

Winter Szenario

Überblick

Der Winter ist da, und somit konzentrieren sich die Spieler darauf, den Garten rund um den Palast zu erweitern, um Schutz vor Kälte zu bieten. Da der Palast groß ist, bleibt im Garten weniger Platz für Außenanlagen und Dekorationen. Zum Glück sind die Spieler auch bemüht, den Palast selbst zu verbessern, indem sie das Dach ausbauen, um mächtige Boni zu erhalten und die beste Ecke mit ihrer Drachenstatue zu beanspruchen.

Spielmaterial

4 - L-förmige Dachplättchen

16 - Dach-Garten plättchen

1 - Dach-Startplättchen

4 - Drachen-Holzmarker (einer je Spieler)

4 - Szenario Spielerhilfen

1 - Charakterminiatur Berater

1 - Charakterkarte Berater

4 - Laternenmarker: Charakter-Ort vernachlässigen (1 je Spieler)

4 - Laternenmarker: Ziehe 3 zusätzliche Dekorationskarten (1 je Spieler)

4 - Drachenscheiben (1 gelb, 1 grün, 1 blau, 1 grau)

16 - Dach-Dekorationskarten

· Aufbau ·

Führt den Aufbau wie im Grundspiel durch und fügt die nachfolgenden Schritte hinzu:

2. Legt das Dach-Startplättchen in die Mitte des Spielfelds, so dass die Seite mit dem Winterszenario aufgedeckt ist. Es kann in jede beliebige Richtung ausgerichtet werden. Das Startplättchen aus dem Grundspiel wird nicht verwendet.

2.1 Legt die 4 L-förmigen Dachplättchen um das Start-Dachplättchen, sodass die 5 Plättchen ein 4 x 4 Raster bilden, das jetzt Dachbereich genannt wird. Die L-förmigen Dachplättchen können in beliebiger Anordnung um das Dach-Startplättchen gelegt werden.

2.2 Legt die entsprechenden Drachenscheiben auf alle farbigen Kreissymbole an den Ecken der 4 L-förmigen Dachplättchen.

3. Nachdem ihr die vier Arten von Gartenplättchen des Grundspiels sortiert habt, entfernt ihr zufällig 4 Plättchen von jedem Stapel und legt sie zurück in die Schachtel, ohne sie aufzudecken. Sortiert dann die Dachplättchen anhand der Symbole auf ihren Rückseiten in 4 Gruppen.

Mischt jedes Set von Dachplättchen in das das passende Set der Gartenplättchen.

4. Mischt die 16 Dach-Dekorationskarten in den Dekorationskartenstapel.

6. Jeder Spieler legt seine Laternenmarker **Doppelte Dekoration**[01] und **Charakter bewegen**[02] zurück in die Schachtel und ersetzt sie durch je einen Laternenmarker **Ziehe 3 zusätzliche Dekorationskarten**[05] und **Charakter-Ort vernachlässigen**[06].

6.1 Gebt jedem Spieler 1 Drachenmarker und 1 Winterszenario-Spielerhilfe.

In Partien mit 2 Spielern bekommt jeder Spieler 2 Drachenmarker.

7. Mischt die Charakterkarte Berater in den Stapel der Charakterkarten, nachdem jeder Spieler seine Start-Charakterkarte erhalten hat.

Fügt die Charakterminiatur Berater zu den übrigen Charakterminiaturen hinzu.

9. Legt die Landschaftsmarker unabhängig von der Spielerzahl wie folgt auf das Spielbrett.

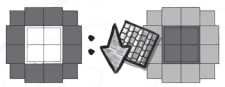
· Spielablauf ·

Neben der Erweiterung der Gartenanlagen bauen die Spieler auch Dachabschnitte auf dem den Palast. Jeder Spieler hat ein oder zwei Drachenmarker, die er nutzen kann, um Dekorationsmarker zu reservieren und Ecken des Palastes für das Werten von Münzen im Endspiel zu beanspruchen. Dach-Dekorationskarten kann man erhalten, um Drachenmarker auf dem Dachbereich zu platzieren.

Dachplättchen legen

In jeden Stapel von Gartenplättchen sind 4 Dachplättchen gemischt. Immer wenn ein Dachplättchen zuoberst liegt, können die Spieler es bei der Pflichtaktion **Garten anlegen** auswählen und es auf den Palast legen.

Dachplättchen müssen auf leere Felder des 4x4-Dachbereichs in der Mitte des Spielfelds gelegt werden. Wenn es freie Dachplättchen-Felder am Rand gibt, muss das Dachplättchen auf ein solches gelegt werden. (A).



Sobald 8 Dachplättchen gelegt wurden, ist der Randbereich voll, alle weiteren Dachplättchen müssen auf ein beliebiges freies Feld in der Mitte gelegt werden. (B)

A

B

Nachdem der Spieler ein Dachplättchen gelegt hat, erhält er alle Belohnungen die es abdeckt. Sind mehrere Belohnungssymbole vorhanden, erhält man alle davon. Zu diesen Belohnungen gehören das Erhalten von Münzen, das Vorrücken auf Leisten im Gelände und das Auffrischen von Laternenmarkern.

Hinweis: Die Ausrichtung der Dachplättchen hat keinen Einfluss auf das Spiel.

Dekoration mit einem Drachen reservieren

Da der Gartenbereich kleiner ist, kann es schwieriger sein, Dekorationsmarker in den Garten zu legen, der den großen zentralen Palast umgibt. Daher können die Spieler ihre nicht platzierten Drachenmarker nutzen, um jeweils eine Dekorationskarte zu reservieren, die sie später im Spiel zu einem günstigeren Zeitpunkt aktivieren können.

Immer wenn ein Spieler eine Dekorationskarte erhält, darf er sie unter einen seiner nicht platzierten Drachenmarker legen, solange sich darunter noch keine Dekorationskarte befindet.

Dekorationskarten unter dem Drachenmarker gelten als reserviert und werden erst aktiviert, wenn der Spieler sie in einem späteren Zug als **optionale** Aktion aktiviert. Wenn eine reservierte Dekorationskarte aktiviert wird, legt der Spieler sie zu seinen anderen Dekorationskarten und platziert einen Dekorationsmarker in den Garten, wobei er die Einschränkungen auf der Karte beachtet.

Die Spieler dürfen eine reservierte Dekorationskarte abwerfen, ohne ihren Effekt auszuführen, um Platz für eine neue reservierte Dekorationskarte zu schaffen.

Es ist nicht möglich, eine Dach-Dekorationskarte zu reservieren.

Dach-Dekorationen

Es gibt 16 Dach-Dekorationskarten im Dekorationskartenstapel, die Spieler können sie nehmen, wenn sie als Pflichtaktion **Eine Dekoration platzieren** wählen.

Im Gegensatz zu anderen Dekorationen werden bei Dach-Dekorationen nicht sofort Dekorationsmarker auf das Spielbrett gelegt. Sie gewähren dem Spieler sofort eine Münze sowie Leistenfortschritt oder einen Landschaftsmarker, je nach den Symbolen oben rechts auf der Karte. Danach legt der Spieler die Dach-Dekorationskarte zu seinen anderen Dekorationskarten, wo sie am Ende des Spiels entweder 1 Münze wert ist oder mit anderen Dach-Dekorationskarten abgeworfen wird, um einen Drachenmarker auf das Dach zu legen.

Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Paar identischer Dach-Dekorationskarten oder eine Dreierkombination aller verschiedenen Dach-Dekorationskarten sammelt, muss er versuchen, einen Drachenmarker zu legen, wenn er einen zur Verfügung hat. Die Drachenmarker werden auf die Ecken des Dachbereichs gelegt, aber nur, wenn dort eine farbige Scheibe liegt.

Wenn der Spieler ein Paar identischer Dach-Dekorationskarten hat, muss die Farbe der Scheibe mit dieser Farbe übereinstimmen. Wenn der Spieler 3 verschiedenfarbige Dach-Dekorationskarten hat, muss die Farbe der Scheibe nur mit einer dieser Karten übereinstimmen.

Wenn sich auf dem Dach eine farbige Scheibe befindet, die zu den Dach-Dekorationskarten des Spielers passt, und der Spieler einen ungelegten Drachenmarker hat, muss er das Set aus Dach-Dekorationskarten abwerfen. Dann entfernt er die Scheibe und legt seinen Drachenmarker auf diese Ecke. Er behält die Scheibe als Erinnerung für die Endspielwertung auf. Wenn der Drachenmarker beim Platzieren eine Dekorationskarte reserviert hat, muss der Spieler diese Dekorationskarte sofort aktivieren, indem er den richtigen Dekorationsmarker auf das Spielfeld legt, oder die Karte abwerfen.

Endspielwertung

Befolgt die Wertungsregeln des Grundspiels mit den folgenden Ergänzungen:

- Jeder Spieler, der einen oder mehrere Drachenmarker auf dem Dachbereich platziert hat, wertet nun jedes dieser Plättchen. Die farbigen Scheiben helfen, sich zu erinnern, in welcher Ecke sich die Drachenmarker befinden.

  Für jeden Drachenmarker zählen die Spieler die Kreissymbole in derselben Reihe, Spalte und Diagonale wie der gelegte Drachenmarker.

Dann zählen sie die Rautensymbole nach dem gleichen Muster. Die Spieler bestimmen, welches der beiden Ergebnisse größer ist, und multiplizieren diese Zahl mit 2. Dann nehmen sie so viele Münzen aus dem Vorrat.

- Jede Dach-Dekorationskarte, die die Spieler am Ende haben, ist 1 Münze aus dem Vorrat wert, wie das Symbol unten auf der Karte anzeigt.
- Für die Endspielwertung von Charakteren gilt, dass jeder Drachenmarker in Blickrichtung 1 Münze wert ist, so wie jede andere Dekoration.

Frühling
Szenario

Spielmaterial

1 - Charakterminiatur Bezwinger der Geister

36 - Einsatzmarker

1 - Charakterkarte Bezwinger der Geister

12 - Kleine Nacht-Landschaftstafeln

11 - Laternen-Dekorationskarten

1 - Einsatzblock

2 - Laternenmarker: Kombo-Aktion

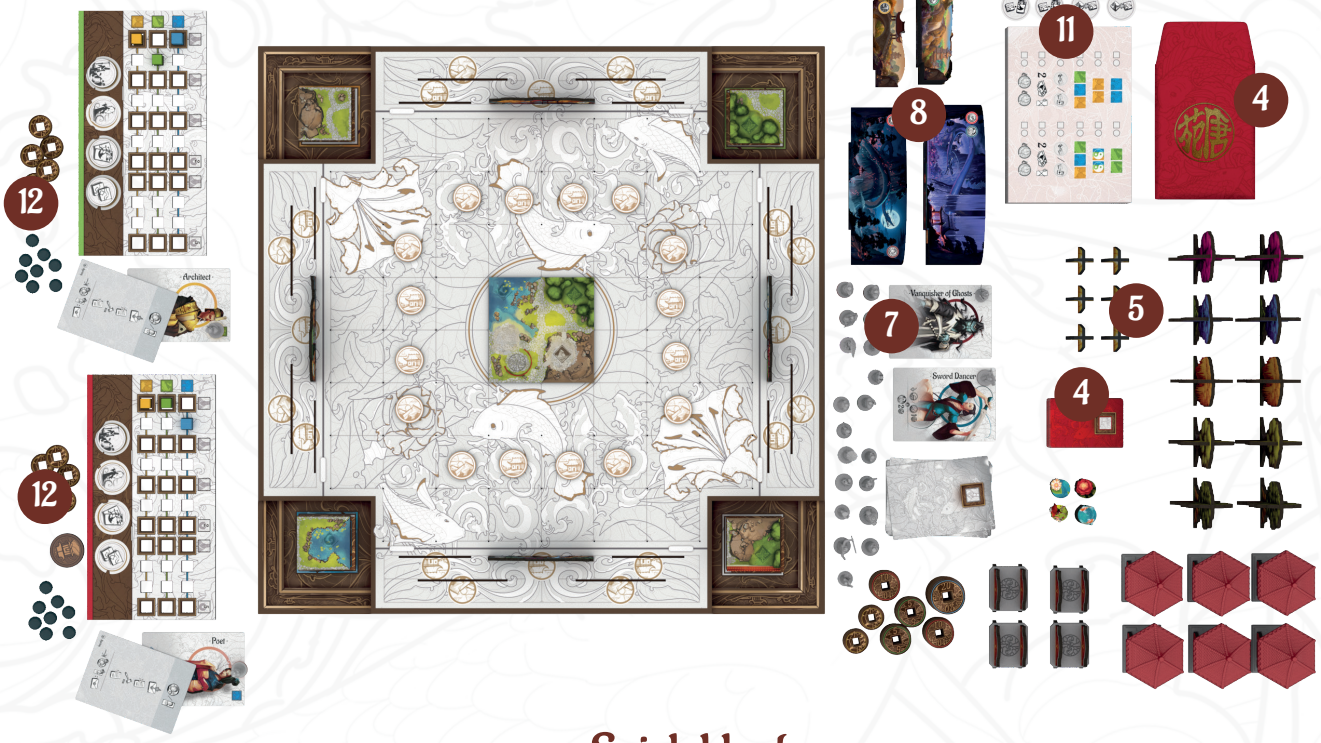
2 - Laternenmarker: Charakter-Ort vernachlässigen

1 - Hong-Bao-Umschlag

8 - Große Nacht-Landschaftstafeln

6 - Laternen-Dekorationsmarker

Aufbau



Führt den Aufbau wie im Grundspiel durch und fügt die nachfolgenden Schritte hinzu:

4. Steckt von den 11 Laternen-Dekorationskarten wahllos 1 Karte in den Hong-Bao-Umschlag, ohne dass jemand sie sieht. Dann mischt die übrigen 10 Dekorationskarten in den Dekorationskartenstapel.

5. Legt die Laternen-Dekorationsmarker zu den übrigen Dekorationsmarkern.

7. Mischt den Charakter Bezwinger der Geister in den Charakterkartenstapel.

8. Legt die 8 großen und 12 kleinen Landschaftstafeln zurück in die Schachtel (sie werden in diesem Szenario nicht verwendet) und verwendet dafür die Nacht-Landschaftstafeln.

11. Legt den Hong-Bao-Umschlag und den Einsatzblock in die Nähe des Spielbretts. Legt von den Laternenmarkern **Charakter-Ort vernachlässigen**[06] und **Kombo-Aktion**[07] jeweils 2 neben den Einsatzblock. Wenn die oberste Seite des Einsatzblocks Notizen hat, entfernt sie, sodass eine ungenutzte Seite oben ist. Legt einen Stift (Bleistift, Kuli etc.) bereit, es ist keiner im Spiel enthalten.

12. Jeder Spieler erhält 5 Münzen aus dem Vorrat.

Überblick

Es ist Laternenfest und die Architekten können den Garten jetzt mit den wunderschönen leuchtenden Dekorationen schmücken. Jede Laterne bietet ihnen die Chance, mächtige Belohnungen zu kaufen, wenn sie bereit sind, am meisten für sie zu bezahlen. Jeder bestaunt gerne die Laternen, während er den Garten bewundert, und jeder Architekt bemüht sich, sie an den besten Stellen für die von ihm beeinflussten Besucher zu platzieren.

Spielablauf

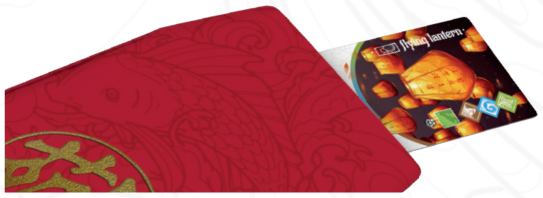
Die Spieler können Laternen als eine neue Art Dekoration in den Garten stellen. Jede davon kann auf einem beliebigen Dekorationsfeld-Symbol platziert werden, und alle Charaktere wollen möglichst viele von ihnen sehen. Einmal pro Zug wird, wenn eine neue Laterne in den Garten gestellt wird, die Laternen-Dekorationskarte in den Hong-Bao-Umschlag gesteckt. Am Spielende erhält der Spieler, dessen Charaktere die meisten verschiedenen Laternen sehen, alle Münzen, die auf den Laternen-Karten im Umschlag abgebildet sind! Darüber hinaus nehmen einmal pro Zug, wenn eine Laterne in den Garten gestellt wird, alle Spieler gleichzeitig an einer Auktion teil, um mächtige Belohnungen zu erhalten.

Laternen-Dekorationen

Im Dekorationskartenstapel stecken 10 Laternen-Dekorationskarten. Der untere Bereich jeder Laternen-Dekorationskarte muss immer geheim bleiben, sodass alle gezogenen Dekorationskarten vor den Gegnern verborgen bleiben müssen, für den Fall, dass es sich um Laternen-Karten handelt. Der Ablagestapel für Dekorationen bleibt öffentlich zugänglich, alle abgeworfenen Laternen-Karten können also von allen Spielern angesehen werden.

Immer wenn ein Spieler eine Laternen-Dekorationskarte auswählt, muss er zuerst die obere Hälfte seinen Mitspielern zeigen und die untere in seiner Hand verstecken. Der Spieler erhält dann den abgebildeten Fortschritt für eine seiner Leisten sowie 1 Münze. Dann legt er einen Laternen-Dekorationsmarker, falls verfügbar, auf ein beliebiges offenes Felsen-, Grünflächen- oder Wasserfeld auf einem Gartenplättchen, auf dem sich noch keine Dekoration befindet.

Danach muss der Spieler die Laternen-Dekorationskarte in den Hong Bao-Umschlag stecken. Die Details der Karten im Umschlag müssen verborgen bleiben, also muss die Karte vorsichtig eingelegt werden, damit kein Spieler hineinsehen kann.



Laternenauktion

Direkt nach einem Spielerzug, in dem eine dieser Bedingungen eingetreten ist, findet immer eine Auktion statt:

- **Mindestens eine Laternen-Dekorationskarte wurde in den Hong-Bao-Umschlag gesteckt.**
- **Eine Nacht-Landschaftstafel mit Laternensymbol wurde auf das Spielfeld gelegt.**

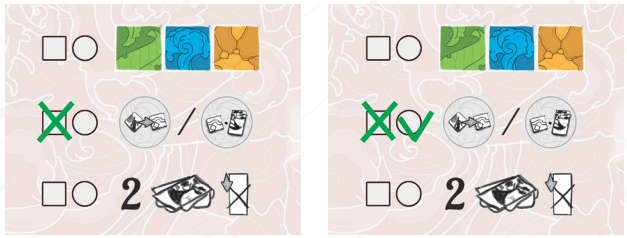
Der Spieler, der gerade seinen Zug beendet hat, beginnt die Auktion, indem er den Einsatzblock nimmt und heimlich ankreuzt, was die Auktionsbelohnung sein wird. Er muss eine Belohnung auswählen, neben der ein leeres quadratisches Feld ist, und dieses Feld mit einem Stift ankreuzen. Danach wird der Block umgedreht vor den Spieler gelegt, sodass niemand die ausgewählte Belohnung sehen kann.

Danach muss jeder Spieler die Gesamtzahl der Münzen, die er in seinem Vorrat hat, nennen. Dann nehmen alle gleichzeitig und verdeckt eine beliebige Anzahl von Einsatzmarkern in eine Hand als Auktionsgebot. Die Spieler müssen ihre Münzen immer vor ihren Gegnern verbergen. Spieler dürfen null Einsatzmarker in ihre Hand legen, sollten aber trotzdem so tun, als ob darin Münzen wären, um Gegner zu täuschen.

Sind alle bereit, müssen alle gleichzeitig die Anzahl der Einsatzmarker in ihren Händen aufdecken. Dann verlieren alle, die genauso viele Einsatzmarker aufgedeckt haben wie ein anderer, sofort das Gebot und legen ihre Einsatzmarker zurück in den Vorrat.

Wer von den Verbleibenden die meisten Einsatzmarker hat, gewinnt die Auktion. Wenn jetzt niemand mehr aufgedeckte Einsatzmarker in der Hand hat, gewinnt der Spieler mit dem Einsatzblock die Auktion (auch wenn er null Einsatzmarker bietet). Der Gewinner der Auktion muss so viele Münzen in den Vorrat zahlen, wie er Einsatzmarker aufgedeckt hat.

Der Einsatzblock wird nun aufgedeckt und der Gewinner der Auktion erhält die Belohnungen, die mit dem Symbol des markierten Kästchens und dem leeren Kreis verbunden sind. Nachdem man die Belohnung erhalten hat, kennzeichnet man den leeren Kreis neben dem markierten Kästchen, damit diese Belohnung für den Rest des Spiels nicht mehr gewählt werden kann.



Auktionsbelohnungen

Auf dem Einsatzblock gibt es verschiedene Arten von Belohnungen, die man auswählen kann. Sie werden im Folgenden erklärt:

Erhalte den angegebenen Fortschritt auf der Leiste.

Erhalte 1 Sonder-Laternenmarker eines beliebigen Typs. Lege diesen Marker offen neben deine anderen Laternenmarker und beachte die Regeln des Grundspiels.

2 Wähle 2 Karten vom Dekorationskarten-Abwurfstapel. Lege sie offen vor dich hin, **ohne** eine Belohnung zu erhalten oder einen Dekorationsmarker auf das Spielbrett zu legen.

Frische bis zu 2 umgedrehte Laternenmarker auf.

Endspielwertung

Zusätzlich zu den Wertungsregeln des Grundspiels wird auch der Hong-Bao-Umschlag gewertet. Dazu muss jeder Spieler die Laternen zählen, die sich in der Blickrichtung seines Charakters befinden. Dazu gehören auch alle Laternensymbole auf den Nacht-Landschaftstafeln, auf die sie schauen. Jeder Laternenmarker und jedes Laternensymbol wird **einmal pro Spieler** gezählt, egal wie viele seiner Charaktere sie sehen können. Um besser zu erkennen, welche Laternen sichtbar sind, können die Spieler Glassteine neben die Laternen in ihrer Blickrichtung legen und sie entfernen, ehe der nächste Spieler seine Laterne zählt.

Dann öffnet ihr den Hong-Bao-Umschlag und deckt alle Laternen-Karten daraus auf. Der Spieler, dessen Charaktere die meisten verschiedenen Laternen gesehen haben, erhält so viele Münzen aus dem Vorrat, wie die Summe aller Münzen auf der Unterseite der aufgedeckten Laternen-Karten beträgt. Wenn Gleichstand herrscht, wird die Gesamtzahl der Münzen aus dem Umschlag durch die Anzahl der betreffenden Spieler geteilt (abgerundet), und jeder von ihnen erhält die entsprechende Anzahl von Münzen.

Equinox
Szenario

Überblick

Der Kaiser hat unlängst beschlossen, dass in diesem Gartenbereich vier wunderschön gestaltete Pagoden in die Ecken gebaut werden sollen. Jede Pagode braucht Zeit und Ressourcen, um fertiggestellt zu werden. Die Architekten haben Arbeiter angeheuert, um diese Ressourcen aus den umliegenden Gebieten zu sammeln. Pagodenbau ist eine prestigeträchtige Aufgabe, jeder Architekt muss versuchen, so viele möglichst hohe Pagoden zu bauen, ehe die Saison endet.

Spielmaterial

4 - Eckenplättchen

4 - Laternenmarker: Arbeiter bewegen (1 pro Spieler)

28 - Fortschrittsmarker

8 - Dekorationskarten (4 Eisvogel, 4 Bambus)

4 - Arbeitermarker (1 in jeder Spielerfarbe)

10 - Pagodenbau-Karten

4 - Szenario Spielerhilfen

16 - Pagodenteile (4 in jeder Spielerfarbe)

6 - Eisvogel-/Bambus-Dekorationsmarker

4 - Arbeitertableaus

Aufbau

Führt den Aufbau wie im Grundspiel durch und fügt die nachfolgenden Schritte hinzu:

2. Legt 1 Eckenplättchen in jede Ecke des Spielfelds in beliebiger Anordnung. Das Startplättchen wird nicht verwendet, es kommt zurück in die Schachtel.

4. Mischt die Pagodenbaukarten sowie die Eisvogel- und Bambus-Dekorationskarten in den Dekorationskartenstapel.

5. Legt die 6 Eisvogel- und Bambus-Dekorationsmarker in den Vorrat mit den anderen Dekorationsmarkern.

6. Jeder Spieler ersetzt den Laternenmarker **Charakter bewegen**[02] durch den Laternenmarker **Arbeiter bewegen** auf seinem Spielertableau.

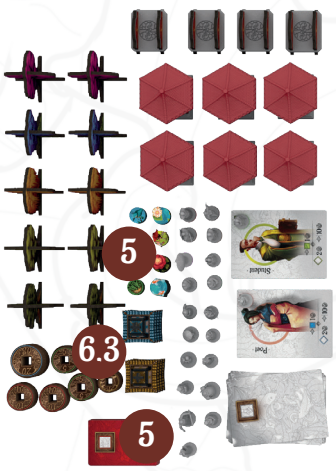
6.1 Jeder Spieler legt ein Arbeitertableau direkt über oder unter sein Spielertableau und legt den Arbeiter seiner Farbe auf das Symbol ganz rechts. Der Spieler legt einen Fortschrittsmarker auf die 7 angegebenen Symbole auf seinem Arbeitertableau.

6.2 Jeder Spieler nimmt die 4 Pagodenteile seiner Farbe und legt sie neben sein Tableau.

6.3 Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern, legt ihr alle Pagodenteile nicht verwendeter Farben neben die Dekorationsmarker auf einen Stapel. Wenn 2 Farben im Dekorationsbereich liegen, legt ihr sie auf einen Stapel mit abwechselnden Farben. Sie werden nun als neutraler Stapel bezeichnet.

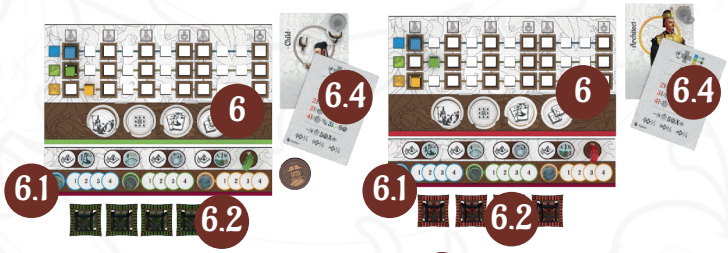
6.4 Jeder Spieler nimmt eine Equinox-Spielerhilfe und legt sie in die Nähe seines Tableaus.

9. Legt die Landschaftsmarker wie folgt auf das Spielfeld.



2 Spieler

3-4 Spieler



Spielablauf

In diesem Szenario stehen zwei neue Pflichtaktionsmöglichkeiten zur Verfügung, insgesamt also 4. Mit den neuen Optionen können die Spieler entweder mit ihrem Arbeiter Ressourcen sammeln oder erworbene Ressourcen für den Pagodenbau in den Gartenecken verwenden. Zu Beginn des Spiels befinden sich nur Plättchen in den Ecken, sodass sich der Garten nach innen erweitert, anders als im Grundspiel, wo er sich von innen ausdehnt.

Aktion Ressourcen sammeln

Ist ein Spieler am Zug, kann er als Pflichtaktion **Ressourcen sammeln** wählen. Um sie auszuführen, **muss** sein Arbeiter bei Zugbeginn auf seinem Arbeitertableau stehen.

Der Spieler wählt und platziert ein beliebiges Gartenplättchen wie in der Pflichtaktion **Den Garten anlegen**, aber er bekommt dafür weder Fortschritt auf der Leiste noch Münzen. Stattdessen nimmt er seinen Arbeiter von seinem Arbeitertableau und stellt ihn auf das Plättchen, das er gerade gelegt hat. Dabei dürfen keine Gebiets- oder Charaktersymbole des Plättchens verdeckt werden.

Danach erhält der Spieler Ressourcen von dem betreffenden sowie von jedem rechtwinklig angrenzenden Plättchen. Für jedes Plättchen erhält der Spieler 1 Holz, wenn es Grünfläche ist, 1 Sand, wenn es Wasser ist, und 1 Stein, wenn es Felsen ist. Die Spieler verzeichnen ihre erhaltenen Ressourcen, indem sie den passenden Fortschrittsmarker auf dem Arbeitertableau verschieben. Es gibt nur 4 Felder auf diesen Ressourcen-Leisten, daher können die Spieler nie mehr als als 4 von jeder Ressource haben.

Fußwege auf diesen Plättchen haben keinen Einfluss auf die Sammel-Aktion.

Hier hat der Spieler das Plättchen unten links platziert und erhält 1 Holz und 1 Sand von diesem Plättchen. Außerdem erhält er 2 Holz und 1 Stein von den rechtwinklig angrenzenden Plättchen.

Arbeiter zurückholen

Arbeiter bleiben auf dem Spielfeld, bis sie auf eine von zwei Arten zurückgeholt werden:

- Wenn der aktive Spieler einen Dekorationsmarker auf eine **beliebige Stelle** des Spielfelds legt, darf er seinen Arbeiter auf sein Tableau zurückstellen.
- Wenn ein Spieler einen Dekorationsmarker oder eine Charakterminiatur auf einem Plättchen mit einem Arbeiter platziert, stellt er diesen zurück auf das Arbeitertableau des jeweiligen Spielers.

Aktion Pagode bauen

Die andere neue Pflichtaktion ist **Pagode bauen**. Mit dieser Aktion können die Spieler eines ihrer Pagodenteile auf ein beliebiges Eckenplättchen legen, indem sie eine Anzahl Ressourcen bezahlen, je nachdem, wo im Turm das neue Teil platziert wird:

- **1. Pagodenteil - 1 von jeder Ressource.**
- **2. Pagodenteil - 2 von jeder Ressource.**
- **3. Pagodenteil - 3 von jeder Ressource.**
- **4. Pagodenteil - 4 von jeder Ressource.**

In ein und demselben Turm dürfen Pagodenteile in verschiedenen Farben vorhanden sein.

Hier verwendet der rote Spieler die Pagodenbau-Aktion, um sein Pagodenteil auf den Turm in dieser Ecke zu stellen. Da dies das 3. Teil des Turmes ist, muss er 3 von jeder Ressource bezahlen.

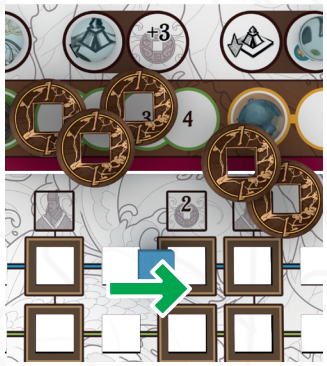
Jedes Mal, wenn ein Spieler sein erstes Pagodenteil auf einem Eckenplättchen errichtet, aktiviert er einen fortlaufenden Bonus, der auf dem Plättchen angezeigt wird. Dafür schiebt er den Fortschrittsmarker des entsprechenden Bonus nach links.

Ziehe bei jeder Dekorationsaktion 1 zusätzliche Karte.

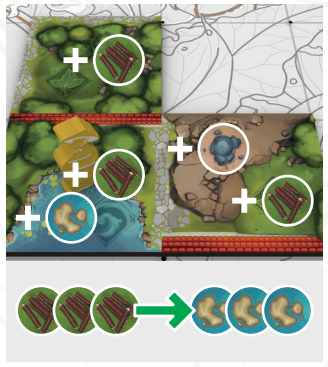
Verbrauche beim Auffrischen einer Laterne 1 Landschaftsmarker weniger.

Für jede Münze, die du von den Fortschrittsleisten auf dem Spielertableau erhältst, bekommst du 3 weitere. Dies gilt nicht für Charaktereffekte.

Beim Ressourcensammeln kannst du erhaltene Ressourcen eines Geländetyps gegen eine andere Art tauschen.



Hier erhält der Spieler 2 + 3 = 5 Münzen, nachdem er seinen Wasser-Fortschrittsmarker bewegt hat.



Hier nutzt der Spieler diesen Bonus, um das gesamte Holz, das er mit dieser Aktion gesammelt hat, in Sand umzutauschen.

Nach dem Bau jedes Pagodenteils erhält der Spieler eventuell Stufenbelohnungen. Sie hängt von der Position des neuen Pagodenteils im Turm ab und erhöht sich, je höher die Pagode wird:

1. Pagodenteil - keine Belohnung

2. Pagodenteil - 2 Münzen oder 1 Fortschritt auf beliebiger Leiste.

3. Pagodenteil - 4 Münzen
oder 2 Fortschritte auf **einer** beliebigen Leiste.

4. Pagodenteil - 6 Münzen oder 3 Fortschritte auf **einer** beliebigen Leiste.

Pagodenbau-Karten

Im Dekorationskartenstapel befinden sich 10 neue Pagodenbau-Karten. Immer wenn eine davon bei den Dekorationsaktionen eines Spielers gezogen wird, sollte er sie sofort offen auf den Tisch legen und eine neue Dekorationskarte ziehen, um sie zu ersetzen. Werden mehrere Pagodenbau-Karten gezogen, legt man sie auf den Tisch und zieht weiter, bis man nur noch Karten auf der Hand hat, die keine Pagodenbau-Karten sind.

Für jede aufgedeckte Pagodenbau-Karte nehmt ihr, wenn weniger als 4 Spieler im Spiel sind, das oberste Pagodenteil vom neutralen Stapel und setzt es auf die niedrigste Pagode auf dem Spielfeld. Wenn es mehrere gleich hohe Pagodentürme gibt, setzt sie auf den Turm, der im Uhrzeigersinn am nächsten an der Ecke mit den Tao-Plättchen liegt. Wurden alle neutralen Pagodenteile platziert, ignoriert ihr alle Platzierungen aus weiteren Pagodenbau-Karten.

Danach erhält jeder Spieler für jede aufgedeckte Pagodenbau-Karte 1 Ressource seiner Wahl. Diese erhaltenen Ressourcen können von gleicher oder unterschiedlicher Art sein, je nachdem, was gewünscht wird. Diesen Bonus erhalten die Spieler auch dann, wenn keine Pagodenteile platziert werden konnten, weil der neutrale Stapel erschöpft ist.

Endspielwertung

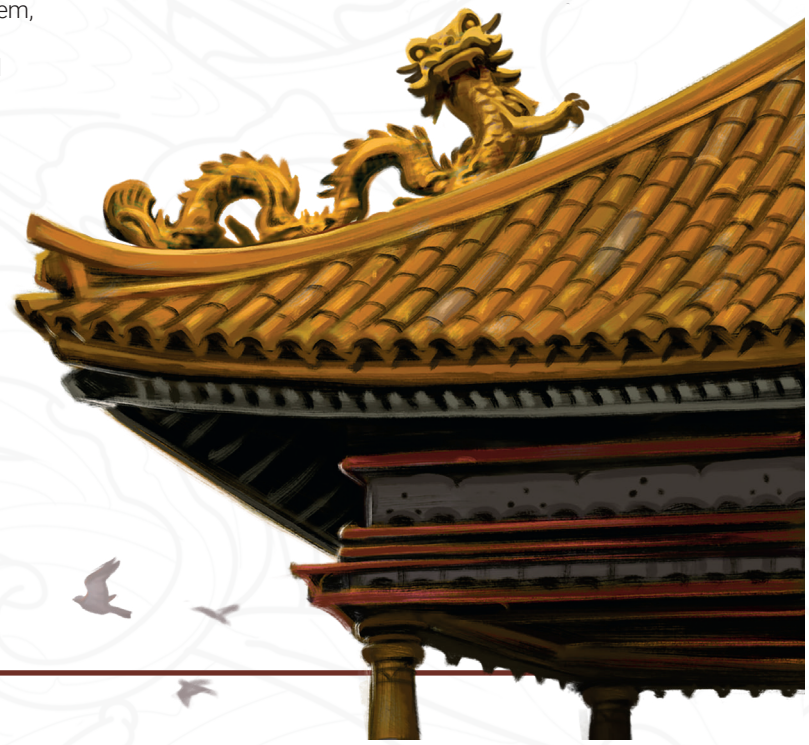
Zusätzlich zur Wertung wie im Grundspiel werten die Spieler auch jeden Pagodenturm auf dem Spielfeld. Der Wert jedes Turms entspricht der Anzahl der Pagodenteile mal 5. Jeder Spieler soll die Anzahl **seiner** Pagodenteile im Turm zählen, und dann werden die Spieler von den meisten Teilen bis zu den wenigsten eingeordnet. Bei Gleichständen gewinnt, wer das oberste Pagodenteil im Turm hat.

Gibt es ein oder mehrere Pagodenteile in Nicht-Spielerfarben, bestimmt ihre Anzahl und ordnet sie entsprechend ein. Daher kann es mehrere Nicht-Spieler geben, die in einem einzigen Turm eingeordnet werden.

Jeder Spieler erhält Münzen:

- 1. Platz - Münzen gemäß Gesamtwert des Turms.
- 2. Platz - Münzen gemäß dem halben Wert des Turms (abgerundet).
- 3. Platz - Münzen gemäß dem viertel Wert des Turms (abgerundet).
- Für den 4. Platz gibt es keine Münzen.
- Wenn Nicht-Spieler-Teile einen Rang erhalten, werden diese Münzen nicht vergeben, sondern der nächste Spieler in der Rangfolge erhält sie dem Rang entsprechend.

Diese Pagode ist insgesamt 20 Punkte wert. Grün und Blau haben eine gleiche Mehrheit, aber Grün gewinnt, da es ein höheres Pagodenteil im Turm hat als Blau. Grün erhält 20 Münzen, Blau erhält 10.



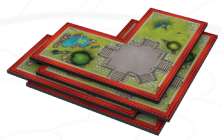
Sonnenwende Szenario

Überblick

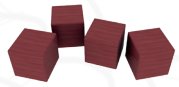
Die Architekten haben die Kunst der Gestaltung schöner Gärten gemeistert und suchen nun eine neue Herausforderung. Dank ihres Fachwissens verfügen sie über mächtige Hilfsmittel, doch sie müssen all ihre Fähigkeiten einsetzen, um den besten Garten zu erschaffen, den der Kaiser je gesehen hat!

Spielmaterial

20 - Laternenmarker



4 -Pagoden-Lagerplättchen



4 - Rote Würfel

16 - Pagodenteil (4 je Spielerfarbe)

4 - Zielwertungstafeln

4 - Sonnenwende-Spielertableaus

36 - Fortschrittsmarker

4 - Szenario Spielerhilfen

Aufbau

Führt den Aufbau wie im Grundspiel durch und fügt die nachfolgenden Schritte hinzu:

4. Deckt nach dem Mischen und Bereitlegen des Dekorationskartenstapels zwei Reihen von Karten auf.

In der ersten Reihe liegen 4 aufgedeckte Karten.

In der zweiten Reihe liegen 3 aufgedeckte Karten.

5. Legt für jeden Spieler alle 4 entsprechenden Pagodenteile zu den Dekorationsmarkern.

6. Ignoriert alle Grundspielregeln dieses Schritts und ersetzt sie durch die folgenden:

6.1 Jeder Spieler legt 1 Sonnenwende-Spielertableau vor sich. Die Grundspiel-Tableaus werden nicht verwendet. Danach legt jeder 1 Pagoden-Lagerplättchen neben die linke obere Ecke seines Spielplans. Dann legt jeder einen roten, blauen, grünen und gelben Würfel ganz links auf die Felder der entsprechenden Leisten auf den Sonnenwende-Spielertableaus.

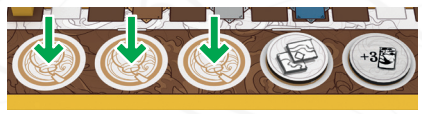
6.2 Jeder Spieler legt 1 Zielwertungstafel direkt unter sein Sonnenwende-Spielertableau. Darunter legt er 9 Fortschrittsmarker, die jeweils einer Spalte der Zielwertungstafel zugeordnet sind.

6.3 Führt der Reihe nach diese Schritte durch:

• Jeder Spieler legt die beiden Laternenmarker **Ziehe 3 zusätzliche Dekorationskarten**[05] and **Doppelte Plättchenplatzierung**[03] auf sein Sonnenwende-Spielertableau.

• Ein Spieler wählt zufällig 3 verschiedene Laternenmarker aus allen möglichen Laternenmarkern dieser Erweiterung und des Grundspiels (außer **Arbeiter bewegen**[10]).

• Alle Spieler nehmen Laternenmarker entsprechend den 3 zufällig gezogenen und legen sie auf ihr Sonnenwende-Spielertableau.



Spielablauf

Dieses Szenario bietet den Spielern zusätzliche Flexibilität bei der Dekorationsauswahl und zahlreiche neue Möglichkeiten, um bei Spielende Münzen zu bekommen.

Anpassung Dekorationsaktion

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Dekorationsaktion durchführt, kann er eine aufgedeckte Dekorationskarte wählen, anstatt zufällig vom Stapel zu ziehen:

- Kann ein Spieler 2 Karten ziehen, dann muss er 2 zufällige Karten vom Stapel ziehen.
- Kann der Spieler 3 Karten ziehen, so darf er 1 Karte aus der Reihe der 3 Dekorationskarten wählen oder er zieht 3 zufällige Karten vom Stapel.
- Kann der Spieler 4 oder mehr Karten ziehen, dann darf er 1 Karte aus der Reihe entweder der 3 oder 4 Dekorationskarten wählen oder 4 zufällige Karten vom Stapel ziehen.

Nach dem Ziehen einer offenen Karte zieht man eine neue Karte vom Stapel nach und legt sie offen an die Stelle der vorherigen Karte.

Sonnenwende-Spielertableau

Die Sonnenwende-Spielertableaus bieten den Spielern mehr Boni und Herausforderungen als die Grundspiel-Tableaus. Die Spieler haben mehr Laternenmarker zur Verfügung und eine zusätzliche Fortschrittsleiste mit mächtigen Effekten.

Fortschrittsleisten

Es gibt eine neue rote Leiste oben auf den Sonnenwende-Spielertableaus. Immer wenn ein Spieler eine beliebige Geländeart auf dem Spielfeld einschließt, wählt er, ob er auf der entsprechenden Leiste oder auf der roten Leiste voranschreitet.

Boni der roten Leiste

Erhalte beliebigen **nicht-roten** Fortschritt.

Beeinflusse einen weiteren Charakter in diesem oder einem zukünftigen Zug.

Frische einen Laternenmarker auf. Dieser Bonus muss sofort verwendet werden, er kann nicht für später aufgespart werden.

Erhalte 1 Pagodenteil gemäß Spielerfarbe.

Erhalte entsprechend viele Münzen.

Boni der grünen, blauen und gelben Leiste

Diese Boni folgen den Regeln des Grundspiels mit den folgenden Zusätzen:

Immer wenn in einer **beliebigen Leiste** diese Spalte erreicht oder überschritten wird, erhält man einen **nicht-roten** Fortschritt.

Sobald **alle 3 nicht-roten Leisten** diese Spalte erreicht oder überschritten haben, führt der Spieler sofort eine Bonus-Dekorationsaktion durch. Ihr Wert wird wie üblich ermittelt durch die Anzahl der umgedrehten Plättchen auf dem Spielfeld.

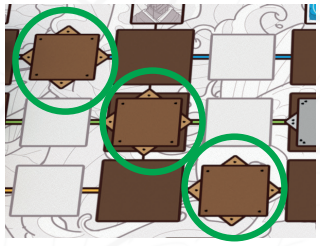
Sobald **alle 3 nicht-roten Leisten** diese Spalte erreicht oder überschritten haben, rückt der Spieler auf der roten Leiste um 1 nach rechts und erhält den entsprechenden Bonus.

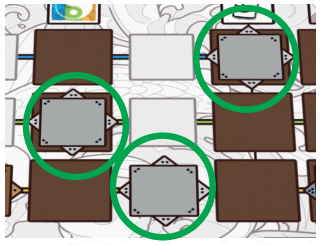
Pagodenteile erhalten

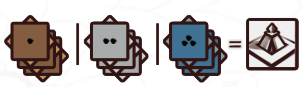
Die Spieler haben bis zu 4 Möglichkeiten, Pagodenteile zu erhalten, die alle durch Boni auf ihren Leisten entstehen. Immer wenn man diesen Bonus bekommt, nimmt man 1 Pogodenteil seiner Farbe aus dem Vorrat und legt es bis zur Endspielwertung auf sein Pagoden-Lagerplättchen neben seinem Tableau. Das Symbol gibt es nur auf den Sonnenwende-Spielertableaus.

- Erreicht der rote Fortschrittsmarker das 6. Feld, erhält man 1 Pagodenteil.

- Immer wenn ein Spieler seine nicht-roten Fortschrittsmarker auf gleichfarbigen Feldern stehen hat (braun, grau oder blau), erhält er 1 Pagodenteil aus dem Vorrat. Jeder Marker, der rechts von einem Farbfeld liegt, zählt nicht dazu.







Zielwertungstafel

Unter jedem Spielertableau gibt es eine Wertungstafel, auf der oben 9 Bedingungen und unten 9 zugehörige Endspiel-Boni aufgelistet sind.

Immer wenn ein Spieler eine Bedingung erfüllt, unter der ein Fortschrittsmarker ist, verschiebt er ihn ganz nach oben in die Spalte. Danach muss jeder andere Spieler seinen Fortschrittsmarker entfernen, der auf seiner Wertungstafel zu derselben Spalte gehört. Daher kann jede Spalte nur von einem einzigen Spieler gewertet werden.

1. **Bedingung:** Habe 2 Charaktere im Garten platziert.
   Endspielwertung: Erhalte 3 Münzen für jede Charakterminiatur in Blickrichtung deiner Charaktere.
2. **Bedingung:** Besitze 3 oder mehr Pfingstrosen-/Lotus-Dekorationskarten.
   Endspielwertung: Erhalte 3 Münzen für jeden Blumenmarker in Blickrichtung deiner Charaktere.
3. **Bedingung:** Besitze 3 oder mehr Fisch-/Vogel-Dekorationskarten.
   Endspielwertung: Erhalte 3 Münzen für jeden Tiermarker in Blickrichtung deiner Charaktere.
4. **Bedingung:** Besitze 4 oder mehr Baum-Dekorationskarten.
   Endspielwertung: Erhalte 2 Münzen für jeden Baummarker in Blickrichtung deiner Charaktere.
5. **Bedingung:** Besitze 2 oder mehr Brücken-Dekorationskarten.
   Endspielwertung: Erhalte 4 Münzen für jeden Brückenmarker in Blickrichtung deiner Charaktere.
6. **Bedingung:** Erhalte 2 oder mehr Pagodenteile.
   Endspielwertung: Erhalte 3 Münzen für jede Pagode bei deinem Spielertableau.
7. **Bedingung:** Besitze derzeit 5 oder mehr Landschaftsmarker. Das kann eine Mischung aus beiden Arten sein.
   Endspielwertung: Erhalte 2 Münzen für jeden Landschaftsmarker, den du noch hast.
8. **Bedingung:** Habe diese Spalte auf dem Spielertableau mit mindestens 1 nicht-roten Fortschrittsmarker erreicht oder überschritten.
   Endspielwertung: Erhalte 1 Münze für jeden Fortschritt, den dein äußerster linker nicht-roter Fortschrittsmarker macht.
9. **Bedingung:** Besitze derzeit 15 oder mehr Münzen.
   Endspielwertung: Erhalte 1 Münze für je 10 Münzen, die du besitzt.

Endspielwertung

Zusätzlich zur Wertung gemäß Grundspiel erhalten die Spieler Münzen für Folgendes:

- Jeder Spieler erhält 2, 5, 10 oder 20 Münzen, wenn er 1, 2, 3 oder 4 Pagodenteile erhalten hat.
- Jeder Spieler erhält Münzen für jede Spalte auf seiner Wertungstafel, in der oben ein Fortschrittsmarker liegt. Die unteren Wertungssymbole werden oben im Abschnitt Zielwertungstafel erklärt.

Garten-Promenade Szenario

Überblick

Der Kaiser hat verfügt, dass dieser Garten durch eine prächtige Mauer entlang all seiner Seiten gesichert werden muss. Beim Ausbau der Mauer erhalten die Architekten als Dank für den Schutz dieses wertvollen Gartens eine Belohnung vom Kaiser.

Spielmaterial

16 - Mauerplättchen

4 - Laternenmarker: Charakter-Ort vernachlässigen

4 - Mauer-Eckenplättchen

4 - Szenario Spielerhilfen

6 - Eisvogel-/Bambus-Dekorationsmarker

8 - Dekorationskarten (4 Eisvogel, 4 Bambus)

Aufbau

Führt den Aufbau wie im Grundspiel durch und fügt die nachfolgenden Schritte hinzu:

2. Legt 1 Mauer-Eckenplättchen in jede Ecke des Spielplans in beliebiger Anordnung.

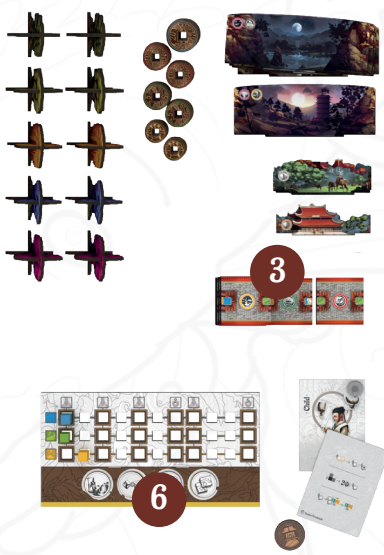
3. Mischt die Mauerplättchen (Landschaftssymbol nach oben zeigend) und legt sie als Stapel neben das Spielbrett. Nehmt die beiden obersten Mauerplättchen und legt sie neben den Stapel, sodass drei Mauerplättchen mit dem Landschaftssymbol nach oben für alle sichtbar sind.

4. Mischt die Eisvogel- und Bambus-Dekorationskarten in den Dekorationskartenstapel.

5. Legt die 6 Eisvogel-/Bambus-Dekorationsmarker in den Vorrat mit den anderen Dekorationsmarkern.

6. Jeder Spieler legt seinen Laternenmarker **Charakter bewegen**[02] zurück in die Schachtel und ersetzt ihn durch **Charakter-Ort vernachlässigen**[06].

9. Legt die Landschaftsmarker wie folgt auf das Spielfeld.



Spielablauf

Bei diesem Szenario bauen die Spieler gemeinsam eine Mauer um das Spielfeld herum. Sie wird jedes Mal erweitert, wenn ein Spieler einen Landschaftsmarker nimmt. Es gelten alle Regeln des Grundspiels sowie folgende Ergänzungen:

Die Mauer erweitern

Sofort nachdem der aktive Spieler einen beliebigen Landschaftsmarker genommen hat, muss er eines der drei neben dem Spielplan verfügbaren Mauerplättchen nehmen und auf ein freies Feld am Rand des Gartens legen. Das neue Mauerplättchen muss neben einem bereits gelegten Mauerplättchen oder einem Eckenplättchen platziert werden, die beim Aufbau gelegt wurden. Nachdem man ein Plättchen platziert hat, sorgt man dafür, dass wieder drei Mauerplättchen ausliegen, indem man gegebenenfalls eines vom Stapel nimmt und es neben die anderen legt.

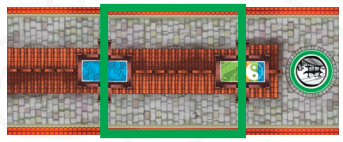
Wenn das neue Mauerplättchen platziert wird, kann es entweder mit dem Landschaftssymbol nach oben oder nach unten gelegt werden. Das hat Auswirkungen auf den nächsten Schritt des Spielers:

- **Landschaftssymbol offen liegend**

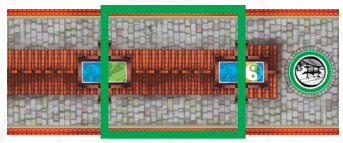
  Nichts geschieht.

- **Landschaftssymbol verdeckt liegend**

  Prüft für jede Kante des neu gelegten Plättchens, ob das Symbol darauf mit dem auf dem zuvor gelegten Mauerplättchen übereinstimmt. Wenn eines davon ein Jokersymbol ist und das andere nicht, dann gilt dies als Set des Nicht-Jokersymbols. Wenn beide Jokersymbole zeigen, gilt dies als übereinstimmendes Set eines beliebigen Elementtyps nach Wahl des Spielers. Für jedes Set erhält der Spieler sofort einmal den Bonus dieser Symbole. Dafür kann er den angegebenen Elementmarker auf seinem Spielertableau vorrücken.

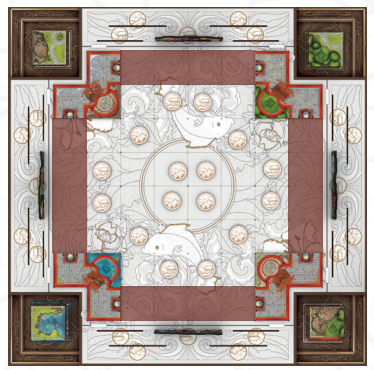


Hier wurde das mittlere Plättchen soeben gelegt. Der Spieler erhält 1 Wasser-Fortschritt von den entsprechenden blauen Symbolen links. Außerdem erhält er 1 Grünflächen-Fortschritt von dem grünen und dem Jokersymbol rechts.



Hier wurde das mittlere Plättchen soeben gelegt. Der Spieler erhält keinen Bonus von den Symbolen links, weil sie nicht übereinstimmen. Er erhält jedoch 1 Wasser-Fortschritt für das blaue Symbol neben dem Jokersymbol rechts.

Den Garten anlegen



Es gibt eine neue Einschränkung für das Platzieren von Plättchen im Garten. Die Spieler dürfen keine Gartenplättchen auf leere Felder am Rand des Garten legen. Diese sind reserviert für Mauerplättchen.
Die Regeln für das Platzieren von zwei oder mehr passenden Wegkanten haben sich geändert. In diesem Szenario erhält der Spieler entweder zwei Münzen oder er kann ein einzelnes Mauerplättchen gemäß den Regeln legen.

Laternen

Verwendet ein Spieler den Laternenmarker **Charakter-Ort vernachlässigen**[06], darf er einen Charakter auf ein Mauerplättchen stellen, solange es frei ist und darauf kein Landschaftssymbol zu sehen ist.

· Endspielwertung ·

Wenn die Mauer fertiggestellt ist und eine vollständige Strecke um das Spielfeld bildet, löst dies das Ende des Spiels aus. Alle Endspiel-Auslöser des Grundspiels gelten ebenfalls. Das Spiel geht nach dem Auslösen des Endspiels weiter, bis alle Spieler gleich viele Züge gemacht haben.

Platzierte Charaktere punkten gegebenenfalls für aufgedeckte Landschaftssymbole auf Mauerplättchen, die in ihrer **Blickrichtung** liegen. Alle Landschaftssymbole auf Mauerplättchen gelten als Teil der Landschaft an diesem Rand des Spielfelds und werden von allen Charakteren gesehen, die in diese Richtung blicken. Die Charaktere müssen sich **nicht** in der Reihe/Spalte dieses Mauerplättchens befinden.

Markt
Szenario

· Überblick ·

Der fahrende Händler ist gerade in der Stadt angekommen, er hat dem Kaiser seine Dienste angeboten. Mit seiner Hilfe haben die Architekten mehr Baumöglichkeiten als je zuvor!

· Spielmaterial ·

4 - Marktplättchen

8 - Dekorationskarten
(4 Eisvogel, 4 Bambus)

4 - Laternenmarker:
Kombo-Aktion (1 pro Spieler)

6 - Eisvogel-/Bambus-Dekorationsmarker

· Spielablauf ·

In diesem Szenario haben die Spieler mehr Optionen für Gartenplättchen und Dekorationskarten. Außerdem gibt es einen fahrenden Händler, der den Spielern beim Auffüllen dieser Plättchen und Karten hilft.

Aktion Garten anlegen

Anstatt ein Gartenplättchen von einem Eckstapel zu nehmen, müssen die Spieler ein aufgedecktes Gartenplättchen von einem Marktplättchen nehmen. Die Gartenplättchen werden neben die bereits ausliegenden Gartenplättchen oder ein beliebiges Marktplättchen in den Ecken gelegt.

Marktplättchen auffüllen

Die Regeln des Grundspiels zum Umdrehen von Gartenplättchen werden in diesem Szenario nicht angewendet.

Als kostenlose Aktion kann man eine der folgenden drei Möglichkeiten wählen, um Gartenplättchen und Dekorationskarten aufzufüllen:

- **Zahle 0 Münzen** - Wirf die Dekorationskarte auf dem Marktplättchen mit der Händler-Miniatur ab. Ziehe eine Dekorationskarte vom Stapel und lege sie aufgedeckt auf dieses Plättchen. Fülle alle leeren Gartenplättchenfelder auf dem Marktplättchen mit neuen offenen Gartenplättchen aus dem nächstgelegenen Eckstapel auf. Stelle dann die Händler-Miniatur im Uhrzeigersinn auf das nächste Marktplättchen.
- **Zahle 1 Münze** - Wirf die Dekorationskarten auf allen Marktplättchen ab. Ziehe vier Dekorationskarten vom Stapel und lege eine davon offen auf jedes Marktplättchen. Bei dieser Option werden keine Gartenplättchen aufgefrischt. Die Dekorationskarte auf einem beliebigen Marktplättchen ohne Händler-Miniatur ab. Ziehe eine Dekorationskarte vom Stapel und lege sie offen auf dieses Plättchen. Fülle alle leeren Gartenplättchen auf diesem Marktplättchen mit neuen offenen Gartenplättchen aus dem nächstgelegenen Eckstapel auf.
- **Zahle 2 Münzen** - Wirf die Dekorationskarten auf allen Marktplättchen ab. Ziehe vier Dekorationskarten vom Stapel und lege eine davon offen auf jedes Marktplättchen. Bei dieser Option werden keine Gartenplättchen aufgefrischt.

· Aufbau ·

Führt den Aufbau wie im Grundspiel durch und fügt die nachfolgenden Schritte hinzu:

2. Legt 1 Marktplättchen an jede Ecke des Spielfelds, sodass das Element auf dem Marktplättchen, das der Spielfeldmitte am nächsten ist, mit der Rückseite der Gartenplättchen in dieser Ecke übereinstimmt. Achtet darauf, dass die Seite mit dem Würfelsymbol verdeckt ist. Das Startplättchen wird nicht verwendet und kann zurück in die Schachtel gelegt werden.

3. Legt zwei offene Plättchen von jedem Eckstapel auf das nächstgelegene Marktplättchen. Dreht das oberste Gartenplättchen eines Stapels nicht um.

4. Mischt die Eisvogel- und Bambus-Dekorationskarten in den Dekorationskartenstapel.

Dann zieht vier Dekorationskarten und legt sie offen auf die vier Marktplättchen auf dem Kartenfeld.

5. Fügt die 6 Eisvogel-/Bambus-Dekorationsmarker zum Vorrat mit den anderen Dekorationsmarkern hinzu.

6. Jeder Spieler legt seinen Laternenmarker **Doppelte Dekoration**[01] zurück in die Schachtel und ersetzt ihn durch **Kombo-Aktion**[07].

7. Vor dem Austeilen der Start-Charakterkarten entfernt ihr die Händlerkarte aus dem Spiel. Stellt die Händler-Miniatur auf den Charakter-Ort des Marktplättchens neben der Tao-Gartenplättchen-Ecke.

9. Legt die Landschaftsmarker wie folgt auf das Spielfeld.

· Endspielwertung ·

Dieses Modul verändert die Endspiel-Auslöser und die abschließende Wertung nicht.

Glossar

Überblick

In diesem Abschnitt werden die zahlreichen Möglichkeiten erläutert, mit denen man Tang Garden erweitern kann, ohne bestimmten Szenarien folgen.

Drachen

Die Drachenmarker werden hauptsächlich im Winterszenario verwendet. Sie können auch unabhängig davon verwendet werden, indem jeder Spieler einen von ihnen beim Aufbau in seinen Bereich legt. Sie können eingesetzt werden, um Dekorationen zu reservieren gemäß den Regeln zu **Dekorationen mit einem Drachen reservieren** auf Seite 10. Wenn Drachenmarker außerhalb des Winterszenarios gebraucht werden, darf jeder Drache nur eine Dekorationskarte pro Spiel reservieren.

Blätter

Blätter kommen hauptsächlich in den Herbstszenarien vor. Sie können auch unabhängig davon verwendet werden, indem man Schritt 11 des Aufbaus des Mehrspieler-Szenarios auf Seite 7 ausführt. Jeder Spieler erhält 1 Wertungsbeutel zur Aufbewahrung seiner Blattmarker. Die Spieler erhalten alle Blätter, die sie mit Gartenplättchen bedecken. Bei der Schlusswertung erhält der Spieler, der die meisten Blattmarker einer bestimmten Farbe besitzt, so viele Münzen, wie er Blattmarker in dieser Farbe hat. Bei Gleichstand erhalten alle Betreffenden die volle Anzahl an Münzen für die jeweilige Mehrheit.

Hinweis: Es wird dringend empfohlen, die Charakterkarte des Malers in den Charakterkartenstapel zu mischen, wenn man mit Blättern spielt.

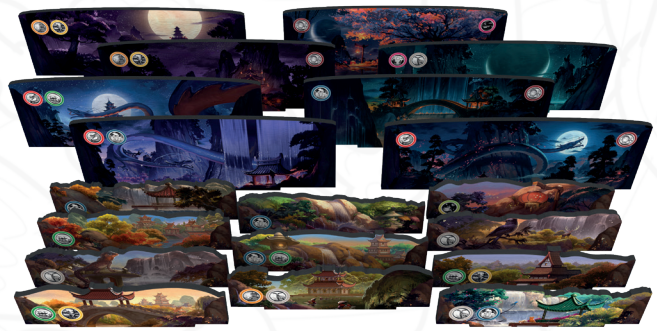
Zielwertungstafeln

Sie kommen vor allem im Sonnenwende-Szenario vor. Sie können auch unabhängig davon verwendet werden, solange man das 6. und 8. Ziel ignoriert (keine Fortschrittsmarker unter sie legen).

Herbst-Spielertableaus

Die Herbst-Spielertableaus werden hauptsächlich im Herbst-Mehrspieler-Szenario verwendet. Sie können auch außerhalb des Herbstszenarios verwendet werden, indem jeder Spieler ein Herbst-Tableau erhält, das beim Aufbau über dem normalen Spielertableau platziert wird. Die Herbst-Spielertableaus haben eine identische und eine asymmetrische Seite. **Alle Spieler** müssen dieselbe Seite nehmen. Die Spieler legen dann je nach Spieleranzahl 1 roten Fortschrittsmarker auf die Startposition auf dem Herbst-Tableau. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Gebiet umschließt, kann er entweder den Umschließungsbonus wie üblich nehmen oder er kann seinen roten Fortschrittsmarker einmal vorrücken und den oben genannten Vorteil erhalten. Mehr dazu steht im Abschnitt über das Herbst-Mehrspieler-Szenario auf Seite 7.

Nacht-Landschaftstafeln



Seasons beinhaltet 21 neue Landschaftstafeln mit neuen Symbolen. Diese Nacht-Landschaftstafeln ersetzen jene aus dem Grundspiel und müssen alle zusammen als Gruppe verwendet werden. Tafeln aus Golden Age und Ghost Stories können noch hinzugefügt werden. Laternensymbole auf Landschaftstafeln können ignoriert werden, falls die Dekoration Fliegende Laterne nicht ins Spiel integriert wird.

Leuchtkäfer

Jeder Charakter, der 3 oder weniger Felder davon entfernt ist, erhält 3 Münzen.

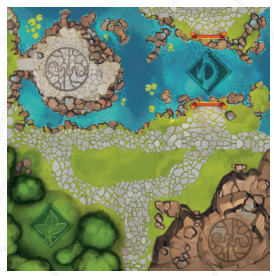
Feuerwerk

Jeder Charakter, der 6 oder mehr Felder davon entfernt ist, erhält 3 Münzen.

Phönix

Gilt wie ein beliebiges anderes Landschaftssymbol eurer Wahl.

Sommer-Startplättchen



Das Sommer-Startplättchen kommt vor allem im Sommer-Szenario vor. Es kann auch unabhängig davon verwendet werden, indem man das Startplättchen des Grundspiels durch es ersetzt.

Charaktere mit Einschränkungen

Die folgenden Charakter haben gegebenenfalls in bestimmten Szenarien gewisse Einschränkungen.

BEZWINGER DER GEISTER

Charakterfähigkeit: Erhalte jedes Mal eine Münze, wenn ein beliebiger Spieler (einschließlich des Spielers mit dieser Karte) eine Nacht-Landschaftstafel mit Laternensymbol oder eine Laternen-Dekoration auf dem Spielbrett platziert.

Bevorzugter Anblick: 3 Münzen für jedes Laternensymbol, das du auf jedem der 4 Landschaftsabschnitte vorfindest, bis zu einem Maximum von 12 Münzen.

Einschränkung: Dieser Charakter kann nur im Szenario Frühling verwendet werden.

MALERIN

Charakterfähigkeit: Erhalte jedes Mal eine Münze, wenn der kontrollierende Spieler einen Blattmarker für ein Geschenk oder zur persönlichen Wertung entfernt.

Bevorzugter Anblick: Während der Schlusswertung kann der kontrollierende Spieler bis zu 2 Blattmarker vom Spielfeld entfernen und sie sofort in seinen Wertungsbeutel legen, bevor er die Blattwertung vornimmt.

Einschränkung: Die Malerin kann nur verwendet werden, wenn ihr eines der beiden Herbstszenarien spielt, oder wenn ihr mit den Blattmarkern als separates Modul spielt (siehe Seite 19).

BERATER

Charakterfähigkeit: Erhalte jedes Mal 1 Münze, wenn der kontrollierende Spieler ein Dachplättchen an den Rand des Dachbereichs legt, und jedes Mal 2 Münzen, wenn er ein Dachplättchen auf die zentralen Felder des Dachbereichs legt.

Bevorzugter Anblick: Erhalte bei der Endspielwertung 3 Münzen, plus 2 weitere für jedes Dachplättchen in Blickrichtung. Die Ecken des Dachbereichs zählen nicht für die Endspielwertung des Beraters.

Einschränkung: Dieser Charakter kann nur im Winter-Szenario eingesetzt werden.

Charaktere ohne Einschränkungen

Die folgenden Charaktere können können beliebig in jedes Spiel eingefügt werden.

SCHAUSPIELERIN

Charakterfähigkeit: Zusammen mit der Karte und Miniatur der Schauspielerin muss der Spieler auch den Laternenmarker **Charakter-Ort ignorieren**[06] zu seinen anderen Laternmarkern in seinem Bereich legen.

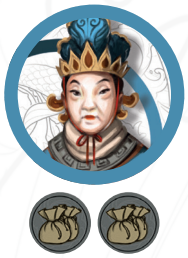
- Dieser Marker kann genauso wie andere Laternenmarker aufgefrischt werden.
- Der Spieler verliert diesen Laternenmarker, sobald die Miniatur der Schauspielerin in den Garten gestellt wird, auch wenn er noch nicht benutzt wurde.
- Der Spieler darf diesen Laternenmarker benutzen, um die Miniatur der Schauspielerin auf ein beliebiges leeres Plättchen zu stellen, bevor er den Laternenmarker abwirft.

Bevorzugter Anblick: Erhalte 5 Münzen plus 2 Münzen für jeden anderen Charakter, der die Schauspielerin in seiner Blickrichtung hat.

ASTRONOM

Charakterfähigkeit: Immer wenn ein Spieler einen Charakter-Ort legt, indem er ein Plättchen, einen Pavillon/Aussichtspunkt oder eine Brücke platziert, erhält der Spieler mit dem Astronomen 1 Münze.

Bevorzugter Anblick: Erhalte 9 Münzen, wenn sich ein Mond-Landschaftssymbol in seiner Blickrichtung befindet. Verliere 1 Münze für jedes Plättchen mit einer Mauer in Blickrichtung.



DIPLOMATIN

Charakterfähigkeit: Lege 2 -Marker neben die Diplomatin. Jedes Mal, wenn ein anderer Spieler ein Gartenplättchen legt, darf der kontrollierende Spieler eines seiner Plättchen abwerfen, um ebenfalls alle Boni für das soeben gelegte Plättchen zu erhalten (Fortschritte auf der Leiste, Münzen, etc.).

Bevorzugter Anblick: Erhalte 6 Münzen, wenn die Diplomatin im Garten ist. Verliere 4 Münzen, wenn der Diplomat nicht im Garten ist.

KRIEGERIN

Charakterfähigkeit: Jedes Mal, wenn der kontrollierende Spieler ein Plättchen legt, das zwei oder mehr verschiedene Plättchen berührt, erhält er 1 Münze.

Bevorzugter Anblick: Erhalte 7 Münzen + 2 Münzen für jedes leere Plättchenfeld auf dem Spielfeld.

KUHHIRTIN

Charakterfähigkeit: Jedes Mal, wenn der kontrollierende Spieler einen Landschaftsmarker erhält, darf er 1 Münze an die Bank zahlen, um den Stapel der Landschaftstafeln zu durchsuchen und sich eine auszuwählen.

Bevorzugter Anblick: Erhalte 4 Münzen für jedes Paar aus Tier- und Wasserfallsymbolen, das in seiner Blickrichtung liegt.

GENERAL

Charakterfähigkeit: Der äußere Rand des Spielfelds gilt als Mauer, sodass der kontrollierende Spieler einen Boni für das Platzieren von Plättchen erhalten kann.

Bevorzugter Anblick: Erhalte 2 Münzen für jedes Plättchen **ohne** Dekoration in der Blickrichtung.

VIOLA & MICHELE

Charakterfähigkeit: Jedes Mal, wenn der kontrollierende Spieler eine Dekorationskarte erhält, die er bereits besitzt, erhält er 2 Münzen.

Bevorzugter Anblick: Dieser Charakter hat eine Blickrichtung in drei verschiedene Richtungen, die der kontrollierende Spieler wählen kann. Außerdem erhält er 6 Münzen.

WEBER

Charakterfähigkeit: Erhalte jedes Mal 2 Münzen, wenn der Spieler eine Dekorationskarte mit mindestens einem Element-Fortschrittsbonus nimmt.

Bevorzugter Anblick: Erhalte 2 Münzen für jede Dekoration auf den 8 Plättchen, die den Weber umgeben (maximal 10 Münzen).

• Laternenmarker •

Die folgenden Laternenmarker werden in mehreren Seasons-Szenarien verwendet, können aber auch allein mit dem Grundspiel verwendet werden. Die Spieler können verschiedene Arten von Laternenmarkern aus den 4 Grundspielmarkern und den folgenden 5 Erweiterungsmarkern auswählen. Achtet darauf, dass alle Spieler dasselbe Set an Laternenmarkern verwenden und die Anzahl der gewählten Laternenmarker mit der Anzahl der Laternenfelder auf den Spielertableaus übereinstimmt.

05 Ziehe 3 zusätzliche Dekorationskarten
Nutze diesen Laternenmarker, um bei der Aktion **Eine Dekoration platzieren** 3 zusätzliche Karten zu ziehen.

06 Charakter-Ort vernachlässigen
Benutze diesen Laternenmarker, wenn du einen Charakter auf dem Spielfeld platzierst, um ihn auf einem beliebigen leeren Plättchen (ohne Dekorationen oder Charaktere darauf) zu platzieren. Auf dem gewählten Plättchen müssen sich keine Symbole befinden.

GARTEN-PROMENADE SZENARIO
Wenn ein Spieler diesen Laternenmarker benutzt, kann er einen Charakter auf ein Mauerplättchen legen, solange es leer ist und kein Landschaftssymbol darauf ist.

07 Kombo-Aktion
Nutze diesen Laternenmarker, um im selben Zug die Pflichtaktionen **Den Garten anlegen** und **Eine Dekoration platzieren** auszuführen (in beliebiger Reihenfolge).

08 Plättchen reservieren
Benutze diesen Laternenmarker, um ein offenes Gartenplättchen zu reservieren. Es wird neben das Spielertableau gelegt und kann vom Spieler für eine spätere Pflichtaktion **Den Garten anlegen** verwendet werden.

09 Kopiere einen Laternenmarker
Benutze diesen Laternenmarker, um die Effekte eines beliebigen anderen aktiven Laternenmarkers auf deinem Spielertableau zu kopieren.

10 Arbeiter bewegen
KANN NUR IM EQUINOX SZENARIO BENUTZT WERDEN.
Nachdem der Spieler seinen Arbeiter bei einer Sammelaktion auf ein Plättchen gestellt hat, darf er diesen Laternenmarker umdrehen, um ihn auf ein beliebiges rechtwinklig oder diagonal angrenzendes Plättchen zu bewegen, bevor er Ressourcen sammelt. Der Arbeiter darf nicht auf ein Plättchen mit Dekorationsmarkern bewegt werden, wohl aber auf ein Plättchen mit einem anderen Arbeiter (der dann wieder an den entsprechenden Spieler zurückgegeben wird).

Laternenmarker Grundspiel

01 Doppelte Dekoration

02 Charakter bewegen

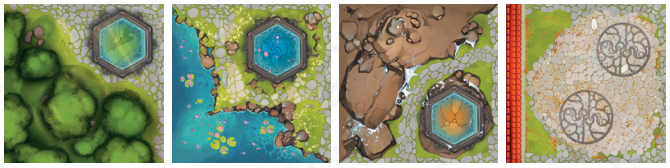
03 Doppelte Plättchenplatzierung

04 Wähle Charakter/Landschaft

• Erweiterung Gartenplättchen •

Die folgenden Plättchen können den Gartenplättchenstapeln beliebig hinzugefügt werden, solange bei Spielbeginn höchstens 16 Plättchen in jedem Stapel sind. Die Plättchen müssen nicht als Set eingefügt werden, sondern können einzeln aus verschiedenen Kategorien stammen.

Brunnen

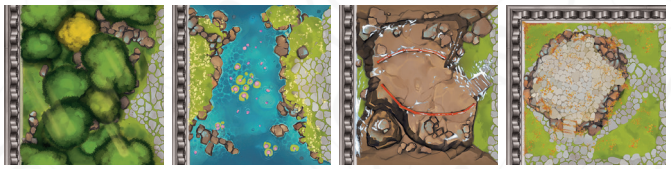


Diese Plättchen bringen dem Spieler, der sie legt, entweder einen sofortigen Element-Fortschritt der angegebenen Art oder sie bieten zwei Felder für die Platzierung von Charakteren.

Goldmauern

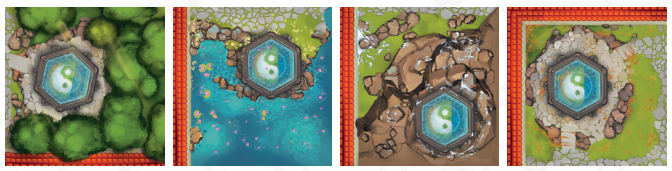
Immer wenn ein Goldmauer-Plättchen gelegt wird, erhält der Spieler 1 Münze pro Goldmauerrand, der an ein anderes Plättchen angrenzt. Immer wenn ein Gartenplättchen angrenzend an den Goldmauerrand dieser Plättchen gelegt wird, erhält der Spieler 1 Münze.

Silbermauern



Diese Plättchen haben keine zusätzlichen Effekte, wenn sie gelegt werden. Bei der Schlusswertung verliert jeder Spieler 1 Münze für jede Silbermauer, die einer seiner Charaktere sieht.

Tao-Brunnen

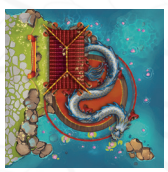


Diese Plättchen bringen dem Spieler, der sie legt, sofort 1 Element-Fortschritt seiner Wahl.

Beobachtungspunkt

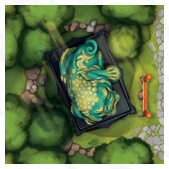
Wenn es gelegt wird, lege 1 Münze auf jedes leere Landschaftstafel-Feld entlang der Seite des Spielplans, auf die das Teleskop gerichtet ist. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Landschaftstafel auf ein Feld mit Münze legt, erhält er diese.

Theater

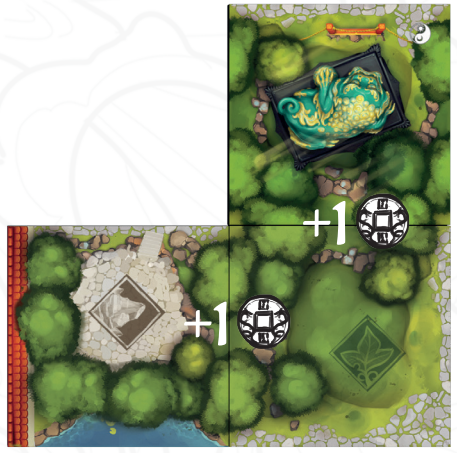


Dieses Plättchen hat keinen zusätzlichen Effekt, wenn es platziert wird. Bei der Schlusswertung liefert jeder Charakter, der das Theaterplättchen sieht, seinem Spieler 2 Münzen.

Löwenstatue



Die Spieler erhalten jedes Mal 1 Münze, wenn sie ein Gartenplättchen legen, das ein Grünflächengebiet erweitert, welches an das Plättchen mit der Löwenstatue anschließt. Die Spieler erhalten eventuell Münzen gemäß den Regeln des Grundspiels, wenn sie die Löwenstatue an Fußwege angrenzend platzieren.



Koi-Brunnen

Die Spieler erhalten jedes Mal 1 Münze, wenn sie ein Gartenplättchen legen, das einen Fußweg verlängert, der wieder mit dem Koi-Brunnen-Plättchen verbunden ist. Die Spieler erhalten eventuell Münzen gemäß den Regeln des Grundspiels, wenn der Koi-Brunnen an Fußwege angrenzt.

• Dekorationen •

Bambus & Eisvogel

Die Dekorationen Bambus und Eisvogel können mit oder ohne Szenario verwendet werden, nur nicht im Sommer und Herbst-Solo. Sie können dem Spiel hinzugefügt werden, indem man ihre Karten in den Dekorationskartenstapel mischt und ihre Dekorationsmarker zu den anderen hinzufügt. Bambus und Eisvogel müssen immer zusammen hinzugefügt werden und dürfen nicht getrennt werden.

Die beiden Dekorationen können entweder auf Wasser- oder Grünflächensymbole gelegt werden. Ihre Dekorationsmarker sind doppelseitig und können auf die richtige Seite gedreht werden, bevor man sie auf ein Gartenplättchen legt.

Jede Bambuskarte zählt als Pfingstrosen- oder Lotussymbol für die Endspielwertung. Jede Eisvogelkarte zählt als Fisch- oder oder Vogelsymbol für die Endspielwertung. Das bedeutet, dass ein Paar von Eisvogel-/Bambusplättchen 6 Punkte zählen kann, wobei jedes Plättchen als die entgegengesetzte Art gezählt wird.

Aussichtspunkte

Aussichtspunkt-Dekorationen können mit oder ohne Szenario verwendet werden, nur nicht im Herbst-Solo. Aussichtspunkt-Dekorationen ersetzen alle Pavillon-Dekorationen. Wenn ihr Aussichtspunkte verwendet, legt alle Pavillonkarten und -dekorationen in die Schachtel zurück und fügt die Aussichtspunkt-Karten und -Dekorationen dem Spiel hinzu. Bei der Schlusswertung erhält jeder Spieler Münzen, die von der Anzahl seiner Aussichtspunkt-Karten abhängen:

- **Eine Karte: 4 Münzen**
- **Zwei Karten: 7 Münzen**
- **Drei Karten: 9 Münzen**
- **Vier Karten: 10 Münzen**

Die Aussichtspunkte zählen als Pavillons für die Charakterfähigkeit und den bevorzugten Anblick des Architekten.

Fliegende Laternen

Die Laternen-Karten und -Dekorationen werden hauptsächlich für das Szenario Laternenfest verwendet. Sie können für jedes Szenario verwendet werden, außer für Sommer und Herbst-Solo.
Um die Fliegenden Laternen zu verwenden, mischt ihr die 11 Laternen-Dekorationskarten in den Dekorationskartenstapel, legt die 6 Laternen-Dekorationsmarker in den Dekorationsvorrat und legt den Hong-Bao-Umschlag daneben. Immer wenn ein Spieler eine Laternen-Karte wählt, legt er sie in den Hong-Bao-Umschlag, ohne sich die anderen Laternen-Karten darin anzusehen. Dann legt er eine Laternendekoration auf ein beliebiges leeres Fels-, Grünflächen- oder Wasserfeld auf einem beliebigen Gartenplättchen. Dadurch erhält er 1 Münze und 1 Fortschritt auf der Leiste, die auf der Karte angegeben ist. Bei der Schlusswertung erhält der Spieler, dessen Charaktere die meisten einzigartigen Laternendekorationen sehen, Münzen in Höhe des unteren Werts aller Laternen-Dekorationskarten im Hong-Bao-Umschlag. Bei Gleichstand werden die Hong-Bao-Münzen durch die Anzahl der betreffenden Spieler geteilt, wobei abgerundet wird und jeder von ihnen die gleiche Anzahl an Münzen erhält.

• Dekorationen-Sets •

Jedes der folgenden Sets von Dekorationen kann zu jedem Spiel von Tang Garden hinzugefügt werden, außer zum Sommer- oder Herbst-Solo-Szenario. Mischt die angegebenen Dekorationskarten in den Dekorationskartenstapel und legt die angegebenen Dekorationen in den Dekorationsvorrat. Es wird nicht empfohlen, mehr als ein Dekorationen-Set hinzuzufügen. Es wird dringend empfohlen, Bambus und Eisvogel hinzuzufügen, wenn ihr mit einem der Dekorationen-Sets spielt.

Gebüsch

3 x Hortensie-Karten & 2 x Marker
3 x Myrthe-Karten & 2 x Marker
3 x Osmanthus-Karten & 2 x Marker
3 x Photinia-Karten & 2 x Marker

Hortensie: Erhalte 2 Münzen am Ende des Spiels.
Die anderen drei sind daran gekoppelt, wie weit du auf den verschiedenen Leisten auf deinem Spielertableau fortgeschritten bist, die den anderen Würfeln auf deinem Tableau entsprechen. Entweder 2 oder 5 Münzen, wenn du die Bedingungen erfüllst.

Osmanthus: Erhalte 5 Münzen, wenn dein Wasser-Fortschrittsmarker gleich weit oder weiter ist als deine anderen, sonst erhalte 2 Münzen.

Myrthe: Erhalte 5 Münzen, wenn dein Grünflächen-Fortschrittsmarker gleich weit oder weiter ist als deine anderen, sonst erhalte 2 Münzen.

Photinia: Erhalte 5 Münzen, wenn dein Fels-Fortschrittsmarker gleich weit oder weiter ist als deine anderen, sonst erhalte 2 Münzen.

Insekten

3 x Libelle-Karten & 2 x Marken
3 x Heuschrecke-Karten & 2 x Marker
3 x Marienkäfer-Karten & 2 x Marker
3 x Raupe-Karten & 2 x Marker

Libelle: Erhalte 1 Münze für jede Karte deiner Sammlung, die im Wasser liegt, einschließlich dieser Karte (maximal 6 Münzen).

Marienkäfer: Erhalte 1 Münze für jede Karte deiner Sammlung, die auf Grünflächen liegt, einschließlich dieser Karte (maximal 6 Münzen).

Heuschrecke: Erhalte 1 Münze für jede Karte deiner Sammlung, die auf Felsen liegt, einschließlich dieser Karte (maximal 6 Münzen).

Raupe: Erhalte 1 Münze für jede Karte mit Fortschrittssymbol in deiner Sammlung, einschließlich dieser Karte (maximal 6 Münzen).

Natur

3 x Ginkgobaum-Karten & 2 x Marker
3 x Wasserlilie-Karten & 2 x Marker
3 x Eichhörnchen-Karten & 2 x Marker

Ginkgobaum: Erhalte in der Schlusswertung 1 Münze für jedes Baumdekorationen-Paar im Garten. Die Bäume müssen nicht von derselben Art sein, um ein Wertungspaar zu bilden.

Wasserlilie: Erhalte 1 Münze für jede Blume im Garten, diese nicht mitgerechnet (maximal 6 Münzen).

Eichhörnchen: Erhalte 1 Münze für jedes Tier im Garten, dieses nicht mitgerechnet (maximal 6 Münzen).

Pagoden

9 x Pagodenbau-Karten & 16 Pagodenteile (4 je Spielerfarbe)

Die Pagodenteile werden hauptsächlich in den Szenarien Equinox und Sonnenwende verwendet. Ihr könnt sie auch ohne diese Szenarien verwenden, indem ihr die 9 Pagodenbau-Karten in den Dekorationskartenstapel mischt und beim Aufbau jedem Spieler die 4 Pagodenteile seiner Farbe gebt. Wenn ein Spieler eine Pagoden-Dekorationskarte auswählt, muss er eines seiner Pagodenteile auf ein beliebiges offenes Felssymbol oder einen beliebigen Turm aus 1 bis 3 Pagodenteilen legen, die sich bereits auf dem Spielplan befinden. Bei der Schlusswertung wird jeder Pagodenturm gewertet. Die Spieler erhalten Münzen in Höhe der Anzahl ihrer Pagodenteile im Turm mal der Anzahl aller Teile im Turm. Beispiel: Wenn ein Spieler 2 seiner Pagodenteile in einem Turm hat, der 4 Pagodenteile hoch ist, erhält er 2 x 4 = 8 Münzen.

Die Experten-Charaktere sind aufgewertete Versionen der Start-Charaktere aus dem Grundspiel. Alle Charakterkarten des Grundspiels werden zusammen mit denen der Experten-Charaktere verwendet. Experten-Charaktere können in allen Szenarien verwendet werden, außer im Sommer und im Herbst-Solo.

Aufbau

Um sie zu verwenden, nehmt ihr beim Einrichten des Grundspiels die folgende Änderung vor:

7. Alle 12 Charakterkarten des Grundspiels gelten als Start-Charakterkarten. Mischt alle Start-Charakterkarten und verteilt 2 an jeden Spieler. Alle Spieler wählen gleichzeitig 1 dieser Charakterkarten und legen sie aufgedeckt vor sich hin. Dann mischt die nicht gewählten Charakterkarten zurück in den Stapel. Die Spieler erhalten keine Element-Fortschritte durch das Symbol in der oberen rechten Ecke ihrer Start-Charakterkarte. Jeder Spieler sucht sich nun die Expertenkarte, die zu seiner Start-Charakterkarte passt, und legt sie neben sein Spielertableau.

Spielablauf

Wenn ein Spieler eine neue Charakterkarte erhält, kann er seine Start-Charakterkarte auf die Expertenversion aufwerten, anstatt eine Karte vom Markt zu beziehen. Um das zu tun, entfernt er die Start-Charakterkarte aus dem Spiel und ersetzt sie durch die passende Expertenkarte, dann kann er auf die dort aufgeführten Effekte zugreifen.

EXPERTEN-ARCHITEKT

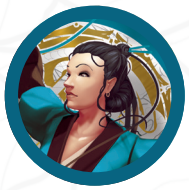
Charakterfähigkeit: Erhalte 2 Münzen, wann immer der kontrollierende Spieler ein Bausymbol auf einer Landschaftstafel platziert oder eine Brücke oder einen Pavillon als Dekoration im Garten platziert.

Bevorzugter Anblick: Erhalte 1 Münze für jede Brücken- oder Pavillon-Dekoration auf Gartenplättchen in Blickrichtung des Architekten. Erhalte 3 Münzen für jedes Bausymbol auf Landschaftstafeln in seiner Blickrichtung.

EXPERTEN-KIND

Charakterfähigkeit: Erhalte 2 Münzen, wann immer der kontrollierende Spieler eine Tier-Dekoration im Garten platziert und/oder für jedes Tiersymbol, das auf beliebigen Landschaftstafeln platziert wird.

Bevorzugter Anblick: Erhalte 1 Münze für jede Tier-Dekoration auf Gartenplättchen in Blickrichtung des Kindes. Erhalte 3 Münzen für jedes Tiersymbol auf Landschaftstafeln in seiner Blickrichtung.



EXPERTEN-SCHWERTTÄNZERIN

Charakterfähigkeit: Erhalte jedes Mal 2 Münzen, wenn der kontrollierende Spieler einen Landschaftsmarker vom Spielfeld nimmt.

Bevorzugter Anblick: Erhalte 5 Münzen für jedes Wasserfall-Symbol in Blickrichtung des Charakters.

EXPERTEN-BEAMTER

Charakterfähigkeit: Zu Beginn jedes Zuges darf der Spieler, der ihn kontrolliert, eine der folgenden zwei Optionen einmal kostenlos durchführen:

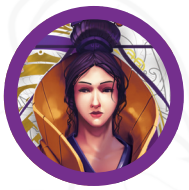
- Decke ein beliebiges verdecktes Gartenplättchen auf einem beliebigen Eckenstapel des Spielfelds auf.
- Verberge ein beliebiges aufgedecktes Gartenplättchen auf einem beliebigen Stapel des Spielfelds, indem du es umdrehst und oben auf dem Stapel liegen lässt.

Bevorzugter Anblick: Erhalte 1 Münze für jedes Landschaftssymbol in Blickrichtung des Beamten. Erhalte 3 weitere Münzen für jedes einzigartige Landschaftssymbol in der Blickrichtung des Beamten.

EXPERTEN-KAISER

Charakterfähigkeit: Wer den Kaiser kontrolliert, erhält 1 Aufseher-Marker. Jederzeit kann der Spieler den Aufseher auf einen beliebigen freien Charakter-Ort auf einem ausliegenden Gartenplättchen stellen. Immer wenn ein anderer Spieler ein Gartenplättchen oder eine Dekoration auf einem den Aufseher umgebendes Feld platziert (8 mögliche Felder), erhält der Spieler, der den Kaiser kontrolliert, 2 Münzen. Sobald die Kaiser-Miniatur auf das Spielfeld gestellt wird, muss der Aufseher entfernt werden. Der Kaiser darf auf den Charakter-Ort gestellt werden, wo der Aufseher stand.

Bevorzugter Anblick: Erhalte 6 Münzen für jedes Drachen-Landschaftssymbol in Blickrichtung des Kaisers. Erhalte 6 weitere Münzen, falls die Dame sich in Blickrichtung des Kaisers befindet.



EXPERTEN-KAISERIN

Charakterfähigkeit: Der Spieler, der sie kontrolliert, erhält jedes Mal 3 Münzen, wenn er eine Lotus- oder Pfingstrosen-Dekoration legt.

Bevorzugter Anblick: Erhalte 15 Münzen. Erhalte 3 weitere Münzen für jede Miniatur des Kaisers oder der Dame in der Blickrichtung der Kaiserin.

EXPERTEN-HÄNDLER

Charakterfähigkeit: Jedes Mal, wenn ein Spieler Dekorationskarten abwirft, gibt er diese an den Spieler, der den Experten-Händler kontrolliert, welcher sie auf einen Stapel beiseite legt. Jedes Mal, wenn der Spieler, der den Experten-Händler kontrolliert, Dekorationskarten erhält, darf er eine von seinem Stapel legen, anstatt sie aus dem Hauptvorrat zu nehmen. Wird diese Option wahrgenommen, müssen alle übrigen Dekorationskarten im Stapel des Experten-Händlers abgeworfen werden.

Bevorzugter Anblick: Für jedes Dorfsymbol, das der Experten-Händler sieht, darf der Spieler, der ihn kontrolliert, 1 Dekorationskarte seiner Wahl vom Dekorationskartenstapel oder vom Ablagestapel erhalten und legen.

EXPERTEN-MÖNCH

Charakterfähigkeit: Der kontrollierende Spieler erhält jedes Mal 2 Münzen, wenn er seinen äußersten linken Element-Fortschrittsmarker vorrückt (er erhält auch dann Münzen, wenn die Element-Fortschrittsmarker an der äußersten linken Position gleichauf liegen).

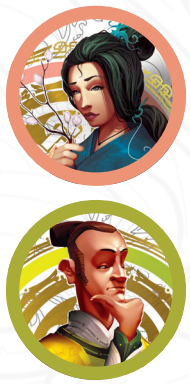
Bevorzugter Anblick: Erhalte 5 Münzen für jede Seite des Spielplans, auf der sich mindestens ein Tempelsymbol auf einer Landschaftstafel befindet.

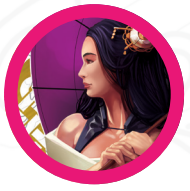
EXPERTEN-EINSIEDLER, EXPERTEN-DICHTERIN, & EXPERTEN-STUDENT

Jede dieser Karten hat die gleiche Wirkung, die sich auf verschiedene Elemente bezieht, die auf den Karten abgebildet sind.

Charakterfähigkeit: Erhalte jedes Mal 2 Münzen, wenn der kontrollierende Spieler ein oder mehrere Felder auf der angegebenen Leiste vorrückt. Wenn du mit demselben Marker zwei Felder vorrückst, erhältst du dennoch zwei Münzen.

Bevorzugter Anblick: Erhalte 3 Münzen (kein Maximum) für jedes Gartenplättchen in Blickrichtung des Charakters mit dem angegebenen Bereich (Einsiedler: Felsen, Dichterin: Wasser, Student: Grünfläche).





EXPERTEN-DAME

Charakterfähigkeit: Der kontrollierende Spieler darf Dekorationen auf Plättchen ohne Dekorationen oder Charaktere legen, auch wenn das Plättchen nicht das passende Platzierungssymbol hat.

Bevorzugter Anblick: Erhalte 7 Münzen für jedes Mond- oder Sonnensymbol in Blickrichtung der Dame. Erhalte weitere 6 Münzen, wenn sich der Kaiser in ihrer Blickrichtung befindet.

Autoren: Francesco Testini und Pierluca Zizzi
Illustrator: Mateusz Mizak
Verlag: ThunderGryph Games
Projektleitung: Gonzalo Aguirre Bisi
Qualitätssicherung und Entwicklung: Pierpaolo Paoletti
Lektorat EN: Keith Matejka
Übersetzung & Lektorat DE: Board Game Circus
Grafikdesign: Daniel Tosco und Gui Gandalf
Modelle: Erick Tosco
Pavillon- und Brückendesign: Game Trayz
Wir danken besonders: Cristina Bisi und Luis González

Autoren: Francesco Testini
Illustrator: Mateusz Mizak
Verlag: ThunderGryph Games
Projektleitung: Gonzalo Aguirre Bisi
Qualitätssicherung und Entwicklung: Pierpaolo Paoletti
Lektorat EN: Keith Matejka
Übersetzung & Lektorat DE: Board Game Circus
Grafikdesign: Daniel Tosco, Gui Gandalf und Cristina Aguirre
Modelle: Erick Tosco
Wir danken besonders: Cristina Bisi und Luis González

Autoren: Francesco Testini
Illustrator: Mateusz Mizak
Verlag: ThunderGryph Games
Projektleitung: Gonzalo Aguirre Bisi
Qualitätssicherung und Entwicklung: Pierpaolo Paoletti
Lektorat EN: Keith Matejka
Übersetzung & Lektorat DE: Board Game Circus
Grafikdesign: Daniel Tosco, Gui Gandalf und Cristina Aguirre
Modelle: Erick Tosco
Wir danken besonders: Cristina Bisi und Luis González

Autoren: Francesco Testini und Pierpaolo Paoletti
Illustratoren: Andrew Bosley, Sergio Chaves, Paolo Voto
Verlag: Thundergryph Games
Projektleitung: Gonzalo Aguirre Bisi
Art Direction: Cristina Aguirre Bisi, Gonzalo Aguirre Bisi
Spiel-Editor: Pierpaolo Paoletti
Regelbuch Autor: Jonathan Cox
Übersetzung & Lektorat DE: Matthias Leo Webel
Modelle: Erick Tosco
Wir danken besonders: Cristina Bisi und Luis González

Ein extra Dank gilt Michael Schacht für seine Ideen und seine Hilfe bei der Entwicklung von Tang Garden: Seasons

Modular insert solution by Game Trayz

**ThunderGryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com**
© 2023 ThunderGryph Games. Alle Rechte vorbehalten.